

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА

ИГР
МАНИЯ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 6

**Библиотека журнала «Игромания»
Москва – 1999**

ББК 28.18

Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 6. — М., 1999. — 336 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0086-X

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

Лучшие компьютерные игры. Выпуск 6

Выпущено «Издательской фирмой Астрей-2000»,

ЛР № 066645 от 01 июня 1999 г.

Подписано в печать 25.10.99. Формат 70 x 100 ¹/₁₆ Печать офсетная.

Печ. л. 21. Тираж 10 000 экз. Заказ № 516

Отпечатано с готовых диапозитивов
в типографии ИПО Профиздат,
109044, Москва, Крутицкий вал, 18.
Плр № 050003 от 19.10.94 г.

ISBN 5-7594-0086-x



9 785759 400868

СОДЕРЖАНИЕ

BRAVEHEART	4
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	12
DARKSTONE	72
DESCENT 3	86
DISCWORLD NOIR	108
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	122
DUNGEON KEEPER 2	132
HEAVY GEAR 2	156
MECHWARRIOR 3	168
SYSTEM SHOCK 2	182
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	210
WARHAMMER 40000: RITES OF WAR	266
ГРОМАДА	280
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	288
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 52 ИГР	306

BRAVEHEART

Разработчик: Red Lemon Studios

Издатель: Eidos Interactive

Выход: июль 1999 г.

Жанр: RTS

Требования: PII-233, 32 Мб, рек. 3Dfx

Графика: ★★★★★★☆☆

Звук: ★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★☆☆☆

Общий рейтинг: 6.6

Очередная попытка объять необъятное. На этот раз в средневековой Шотландии

В конце XIII века Шотландия являла собой типичную картину феодальной раздробленности. Множество независимых кланов боролись между собой за обладание той или иной территорией, за влияние в стране, а власть шотландского короля была чисто номинальной. Неизвестно, сколько времени продолжалось бы это, если бы страна не оказалась перед угрозой порабощения Англией.

В 1296 году, воспользовавшись неразберихой, возникшей после смерти очередного короля, англичане вторглись в Шотландию и захватили приличный кусок ее территории. После этого английский король поспешил объявить о присоединении Шотландии к Англии. Свободолюбивым шотландцам это очень не понравилось, и началось восстание под руководством Уильяма Уоллеса.

Некоторое время казалось, что восстание увенчается успехом. В нескольких битвах войска Уоллеса разбили англичан и полностью очистили страну от захватчиков. Однако в конце концов они потерпели поражение, а сам Уоллес был захвачен в плен и казнен.

Свято место пусто не бывает, поэтому вскоре появился новый народный герой — Роберт Брюс (он даже был провозглашен королем Шотландии). Вот ему-то и удалось не только выбить англичан из Шотландии, но и перенести войну на территорию неприятеля. После того как шотландцы дошли чуть ли не до самого Лондона, англичане вынуждены были признать их независимость и заключить мирный договор.

Такова история, на которой и основана игра Braveheart. Надо сказать, антураж средневековой Шотландии воссоздан в ней довольно реалистично. Примитивное сельское хозяйство, зачатки добывающей промышленности (добыча руды, строительного камня, древесины) и чуть более развитая обрабатывающая — типичная картина натурального хозяйства. Каждый клан, каждый город и поселок добывает и производит все, что нужно для его нормальной жизни. Все работники полностью взаимозаменяемы: сегодня кто-то работает в поле, завтра он же кладет камни на стройке, а послезавтра рубит деревья в лесу. Торговля между городами и кланами ведется, но почти никакого влияния на экономику не оказывает.

Армия каждого клана представляет собой типичное феодальное ополчение: в любой момент можно снять крестьян с полей или рудокопов из шахт, вручить им суковатые дубины и бросить в бой. А можно и наоборот: распустить армию и направить бойцов на сельхозработы. Впрочем, поступать так с опытными солдатами, прошедшими не одно сражение, не стоит, чтобы довольно скоро образовалось что-то

вроде ядра армии, состоящего из проверенных ветеранов. Ну а во главе армии обязательно должен стоять герой.

Системе героев в игре уделено большое внимание. Причем все они являются историческими персонажами. Начинаете вы с двумя героями, «приписанными» к данному клану, но постепенно, по мере роста вашего авторитета, к вам присоединяются все новые и новые. Многие из них могут не только водить армии, но и выполнять какие-то дипломатические и секретные миссии.

Отдельно стоит рассказать о природе Шотландии. Отмечу, что страна в игре воссоздана с почти фотографической точностью. И пусть вид в 3D не так хорош, как в Unreal, зато это подлинные шотландские пейзажи. Горы, реки, озера, морские заливы — все находится точно на том же месте, что и в реальной жизни, и выглядит очень похоже. Есть даже смена времен года, правда, снега на холмах и горах Шотландии я не заметил, но вот вид лесов и полей зимой несколько отличается от летнего.

НАЧАЛО ИГРЫ

Хотя на экране стартовых настроек имеется довольно много опций, долго раздумывать над ним не стоит, а лучше всего вообще ограничиться стандартной игрой. Дело в том, что большинство опций позволяет как-то упростить игру, а она и так достаточно проста. Автоматизировать же управление ресурсами не стоит потому, что можно это сделать в любой момент игры. Так что только опции «Случайное распределение ресурсов» и «Случайное распределение лидеров» имеют какой-то смысл, поскольку при их выборе вы получаете совершенно непредсказуемую игру. Есть еще опция, при выборе которой вы получаете под свой контроль не одну, а две территории, но какой в этом смысл — непонятно.

Уровень сложности устанавливается выбором количества оппонентов. Тут нужно уяснить одну вещь: количество кланов, участвующих в игре, всегда постоянно, но одни из них ведут агрессивную политику, то есть стремятся присоединить к себе всех остальных, а другие довольствуются собственной территорией. В начальных настройках вы устанавливаете количество агрессивных кланов. Чем их больше, тем ситуация в Шотландии сложнее и игра становится более интересной, но и более трудной.

Имеется возможность установить максимальное количество воинов в отряде (от пяти до пятнадцати). При этом автоматически устанавливаются и размеры армии (от пятидесяти до ста пятидесяти). Все это влияет только на удобство управления боем и на графику. Чем слабее компьютер, тем медленнее он будет работать с большим количеством народа. Я бы порекомендовал устанавливать минимальное число. Руководить боем и без того нелегко, так зачем создавать дополнительные трудности?

При выборе клана, которым вы будете руководить, обратите внимание на его расположение и количество соседей. Если вы предпочитаете сначала как следует обиходить свою территорию, накопить ресурсов, создать мощную армию, а уж потом приступить к завоеваниям, выбирайте изолированные кланы, типа Мак-Леода. Ну а если хотите сразу же начать воевать, лучше всего выбрать Кемпбелов.

Перед началом игры вы можете несколько изменить характеристики двух своих стартовых героев. Менять можно только три характеристики, причем у разных героев они разные. Как вы понимаете, улучшать одни можно, ухудшая при этом другие, а поскольку обычно все характеристики в начале игры ниже среднего, значительно улучшить одну из них можно, только сведя две другие к нулю. Стоит ли так поступать — решайте сами, но мое мнение, что в начале игры лучше иметь универсальных героев со средними характеристиками. Позднее, когда к вам начнут присоединяться другие, вы сможете выбрать среди них «узких специалистов».

РАЗВЕДКА

На основном экране вы видите Шотландию, разбитую на территории кланов. Первоначально вы имеете кое-какие сведения только о непосредственно примыкающих к вашим землям территориях. Что бы узнать что-то о более отдаленных, нужно посылать разведчиков и шпионов. Разведчики собирают только основные сведения: какие есть города на данной территории, кому она принадлежит и какие там имеются природные ресурсы. Зато разведывательные миссии практически всегда увенчиваются успехом: скорее всего, за всю игру вы не потеряете ни одного разведчика.

Если по пути к той территории, на которую вы его направили, разведчик пересечет еще какие-то, он может собрать сведения и о них, но только в том случае, если его маршрут пройдет в непосредственной близости от главного города. Случается это редко, поэтому лучше вести разведку последовательно, начав с ближайших территорий.

После того как ваш разведчик побывал на какой-то территории, на основном экране она окрашивается в определенный цвет, чаще всего синий или зеленый. Этот цвет характеризует отношение к вам вождя данного клана: зеленый — хорошее, синий — нейтральное, желтый — плохое, а красный — война. Так что, бросив беглый взгляд на карту, можно тут же прикинуть, откуда ждать нападения, а с кем стоит завести дипломатические переговоры.

Чтобы собрать более подробные сведения, выяснить военные силы соседей, наличие товаров в городах и т. п., нужно послать шпиона. Шпионы посылаются непосредственно в города, причем можно и в пригороды. Проникнув в город, шпион теоретически может находиться там сколько угодно времени, на деле же его довольно быстро отлавливают и вешают. Помимо того, что при этом вы теряете ценного работника, отношения с соответствующим властителем резко ухудшаются. Поэтому не стоит надолго задерживать шпионов на одном месте (для отзыва нужно щелкнуть на его фигуре на основном экране и выбрать соответствующую опцию).

Обязательно нужно посылать шпионов в города, на которые вы собираетесь напасть. Хотя они и не могут устроить там диверсию или поднять мятеж, зато вы получите совершенно точные сведения о вооруженных силах неприятеля. Только не забывайте отзывать своих шпионов непосредственно перед тем, как ваша армия вторгнется в город, иначе он пропадет неизвестно куда.

ГОРОДА И СЕЛА

Вся игра вертится вокруг населенных пунктов. Хотя они подразделяются на деревни, села, города и т. п., для простоты будем называть их все городами. На каждой территории может быть несколько городов, но только один из них является, так сказать, столицей, именно обладание им делает вас хозяином данной территории. Все же остальные являются вспомогательными, или пригородами. В любой момент вы можете ликвидировать такой пригород и вернуть его население в столицу. Неприятель может атаковать пригороды, грабить их и разорять, но подчинить себе не может.

Население городов растет без вашего участия, причем довольно медленно. Некоторое влияние на скорость роста оказывает уровень довольства населения, а он, в свою очередь, зависит от налогов и рациона питания. Уменьшаться же население может после набегов неприятеля и от эпидемий чумы. Вероятность чумы несколько снижается, если в городе имеется достаточное количество жилых зданий и общественных построек. Возводить эти сооружения по своему желанию вы не можете, но в автоматическом режиме местный начальник следит за их своевременной постройкой.

Перемещать людей из одного города в другой можно только одним способом: создав из излишнего населения армию, переместив ее в другой город, «прописав» там и тут же распустив. Способ не очень удобный, впрочем, нужда в таких переселениях возникает крайне редко.

Зато с помощью того же призыва населения в армию можно в два счета покончить с чумой. После получения сообщения об эпидемии снимите почти всех жителей с работы и сформируйте из них армии. Уже на следующий день эпидемия прекратится, и можно будет вернуть работников на поля и в кузницы.

А вот строить новые города приходится частенько. Дело в том, что на некоторых территориях столицы не могут производить какой-то ресурс (строительный камень, руду или еще что-то). В то же время залежи соответствующих материалов на территории имеются. Вот тут-то и бывает полезно создать пригород, который будет снабжать столицу всем необходимым. Прежде чем его строить, нужно как следует рассмотреть местность, определить, где на ней есть больше всего необходимых ресурсов. Возводить пригород далеко от столицы не стоит — это замедлит приток ресурсов (они перемещаются пешими караванами), однако нужно следить, чтобы сферы влияния столицы и пригорода не перекрывались.

ЭКОНОМИКА

Есть три типа ресурсов: продовольствие, промышленное сырье и деньги. Источников ресурсов имеется четыре: сельское хозяйство, добывающая промышленность, налоги и торговля. Торговля может давать все три типа ресурсов, сельское хозяйство — два, а добывающая промышленность и налоги — только один тип. Как видите, все традиционно и, на первый взгляд, просто. Но на самом деле тут есть много интересных моментов, делающих руководство экономикой весьма непростой задачей.

Прежде всего, в каждом типе ресурсов есть несколько видов (всего же их насчитывается двенадцать). Причем некоторые работники добывают несколько видов ресурсов, но не одновременно, а или тот, или другой. Естественно и потребляются ресурсы не изолированно, а в комплексе, то есть для производства отдельных товаров может использоваться от одного до четырех ресурсов.

Вообще-то всю экономику можно пустить на самотек, передав ее компьютерным помощникам, но действуют они не всегда лучшим образом. К примеру, постоянно оставляют некоторое (иногда довольно значительное) количество работников про запас, устраивают, так сказать, безработицу, причем совершенно не мотивированную. Так что лучше всего присматривать за ними.

Руководство экономикой происходит на экране «Рабочая сила». В левой его части находится десять квадратов, соответствующих каждому типу работников (специальный квадрат отведен резерву, безработным). Справа вверху в большом окне выводится справочная информация. По умолчанию там представлено все, что находится на складах данного города, но с помощью расположенных ниже кнопок можно вывести информацию об ожидаемом приросте тех или иных товаров за один, три, шесть или двенадцать месяцев. Еще ниже расположено окно управления.

Сначала в нем выведен режим управления городом, причем в автоматическом режиме можно, передвигая белую точку, установить основное направление развития города. Если же вы щелкнете на букве I в любом квадрате работников, то в этом окне появится информация о том, что рабочие сейчас делают, можно давать им задания. Причем задания можно давать независимо от того, каков режим управления городом.

В ручном режиме управления можно устанавливать количество тех или иных рабочих, для этого нужно поставить курсор в квадрат и, нажав **левую кнопку** мыши,

водить его в разные стороны. Максимальное количество работников данной категории выделено зеленым цветом. Для добывающих рабочих (фермеров, лесорубов, шахтеров) оно в данном городе постоянно и зависит от наличия залежей сырья. Ну а для производящих это количество зависит от того, что они производят и есть ли все необходимые для этого ресурсы.

Установив количество рабочих по данной категории, можно его зафиксировать. Для этого нужно щелкнуть в квадрате **правой кнопкой** мыши. Но тут нужно иметь в виду: если нужного сырья вдруг не окажется или его будет меньше, чем нужно для установленного вами количества рабочих, компьютер это количество сократит, но обратно потом не восстановит. Поэтому имеет смысл фиксировать число людей только в добывающих отраслях, где никаких неожиданностей не бывает.

Сложнее всего руководить сельским хозяйством. Дело в том, что в игре все происходит как в реальной жизни: весной идет посевная кампания, осенью уборочная. В промежутке между ними занятые в зерновой сфере крестьяне вроде бы бездельничают, и кажется, что можно перебросить их в животноводство. На самом же деле они что-то делают, так как урожай каким-то образом зависит от числа этих «бездельников». Кроме того, продукция животноводства зависит от числа работников в меньшей степени, чем растениеводство. Вот и получается, что в сельском хозяйстве лучше вообще ничего не трогать, за исключением некоторых периодов.

Например, на определенный срок (несколько дней) можно снять вообще всех крестьян с полей! На урожай это отразится в малой степени, а свободные рабочие руки можно будет бросить на завершение какого-либо важного объекта, производство оружия или чего-либо еще. Можно так поступать и при нападении на ваш город неприятеля, то есть призвать крестьян в армию на денек-другой (только нужно иметь на складах нужное количество оружия). Конечно, какое-то число крестьян перебыют, но в противном случае вы вообще можете потерять город.

Два типа рабочих могут повышать свою квалификацию: это строители и оружейники. В начале игры им доступно только весьма ограниченное количество построек и типов оружия, но постепенно список расширяется. Происходит это безо всякого вашего участия: чем больше рабочие трудятся, тем больше их опыт и тем шире список. Вот почему эти два типа рабочих должны постоянно что-то делать.

В автоматическом режиме компьютер загружает оружейников постоянно, а вот строители могут простаивать. Дело в том, что компьютер заставляет их строить почти исключительно жилые дома, склады и общественные здания. Когда же нужды в них нет, рабочие отдыхают. Так что не забывайте проверять, чем они там заняты, и заставляйте строить тюрьмы, казармы, башни и пр.

Обратите внимание на ювелиров. В автоматическом режиме они почти всегда простаивают, а между тем их продукция может послужить неплохим источником дохода. Причем ювелирные изделия можно прямо обращать в деньги (надо думать, это означает продажу побрякушек собственным подданным). Делается это на экране руководства ювелирами.

Вся торговля в игре ведется с помощью караванов. Бывают они пешие, на быках и на лошадях. Как вы понимаете, от типа каравана зависит его скорость, причем совершенно не важно, по суше движется караван или по морю.

Если вы выставите опцию автоматического управления караванами, все будет идти наилучшим образом без всякого вашего участия. Лучше всего так и поступить, тем более что и в этом случае вы сможете при необходимости снаряжать специальные караваны. Понадобиться они могут в тех случаях, когда вам нужно перебросить какое-то сырье из одного города в другой или закупить что-то за границей.

ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатические переговоры в игре ведутся довольно любопытным образом с помощью гонцов или героев. Гонцы могут только передать какое-либо ваше послание или предложение правителям соседних кланов. А вот герои могут и кое-что добавить от себя. Точнее, не добавит, а просто попытаться убедить правителя, к которому они посланы, принять ваше предложение. Естественно, чем выше уровень дипломатической подготовки героя, тем больше вероятность успеха его миссии.

Вариантов разного рода дипломатических предложений и требований имеется множество, но разбирать их подробно нет смысла — они достаточно стандартны. Отмечу только, что все эти средневековые властители были хозяевами своего слова: хотели — давали его, хотели — брали обратно. Так что особенно рассчитывать на верность союзников не приходится. С другой стороны, если ваша держава достаточно велика и сильна, ссориться с вами мало кто рискнет.

К дипломатии стоит отнести и секретные миссии, которые могут выполнять ваши герои. Тут имеется некоторая неразбериха. Дело в том, что секретные миссии выполняют вроде бы армии. На самом же деле посылать пятьдесят человек сделать что-то тайно попросту глупо. Отправляйте одного героя или не более десяти бойцов (желательно ветеранов) под его командованием.

АРМИЯ И ГЕРОИ

Самое приятное в игре то, что в любой момент можно делать из крестьян воинов и наоборот. Достаточно на соответствующем экране перетащить фигуру человечка из одного квадрата в другой, и он становится тем, кто вам нужен. Естественно, если вы сделали нового воина, его нужно соответствующим образом вооружить, а если вы сделали из воина крестьянина, его оружие автоматически вернется на склад.

Любая армия состоит из десяти отрядов, максимальное же количество бойцов в каждом отряде определяется в начальных установках. Отряд может состоять из воинов одного типа, то есть одинаково вооруженных и имеющих одинаковые доспехи и щиты. А армия в целом может включать в себя какие угодно отряды. Особняком стоят осадные машины, каждая из которых засчитывается за отдельный отряд независимо от того, какова его максимальная численность. Кроме того, в бою осадная машина требует для обслуживания трех бойцов, поэтому смысл иметь специальные легко вооруженные отряды.

Оружия и доспехов в игре много, причем понять, какое лучше, а какое хуже, весьма сложно. Если посмотреть на экран оружейников, то можно заметить, что оно делится на несколько типов: мечи, топоры, луки, копья, палицы. Внутри каждого типа сила оружия возрастает слева направо, а вот сравнивать типы между собой бесполезно. Каждый из них хорош по-своему. Я бы посоветовал иметь в каждой армии оружие трех типов — стрелковое (луки и арбалеты), ближнего боя (мечи, топоры или палицы) и оборонительное (копья).

При такой схеме вооружения можно построить мощный оборонительный порядок (в первом ряду меченосцы, во втором копейщики, а в третьем лучники), и при первом столкновении вы получите некоторое преимущество над противником.

Доспехами можно оснащать воинов любого типа (не забывайте выдавать первые экземпляры новых доспехов героям), а вот щиты нельзя давать копейщикам и воинам с двуручными мечами или топорами.

В любой момент вы можете создать новую армию или распустить старую. Для создания новой достаточно иметь в городе хотя бы одного свободного крестья-

нина. Ну а для роспуска старой нужно чтобы она была «прописана» в данном городе. Распускать армии нужно с осторожностью. Дело в том, что после перехода в «подлое состояние» солдаты тут же утрачивают все свои навыки. Так что, распустив армию ветеранов, вы этих ветеранов утратите навсегда.

Необходимые навыки солдаты приобретают в процессе боевых действий или тренировкой. Причем, как ни странно, тренировка иногда дает больший эффект, чем участие в боях. Любая армия может утратить свой статус, если вы добавите к ней некоторое число зеленых новобранцев. Скажем, добавив к армии со статусом «Регулярная» 20 % необученных крестьян, вы понизите ее статус до «Новобранцев». Имейте в виду, что статус каждого бойца в армии определяется индивидуально, а статус всей армии вычисляется как среднее.

Есть в игре одна неприятная особенность: даже если в городе стоят три-четыре армии, но ни одна из них не находится в режиме Guard, город захватывается противником без боя! Так что не забывайте непосредственно перед нападением на город переводить все имеющиеся в нем армии в это режим.

Во главе армии может стоять герой. Собственно говоря, без героя армия способна только перемещаться между городами, стоять на страже или тренироваться. Нападать на кого-то, патрулировать местность или выполнять какие-либо специальные миссии может только армия под командованием героя.

Герой может и в одиночку составлять целую армию. Ясное дело, что это может понадобиться только для перемещения героев из города в город или для выполнения ими специальных и дипломатических миссий.

После того как вы достигнете определенных успехов, к вам начнут присоединяться за определенную плату новые герои. К сожалению, посмотреть характеристики героя перед его наймом нельзя, поэтому приходится ориентироваться исключительно на цену. Неприятной особенностью этих «героев по найму» является то, что они в любой момент могут вас покинуть, да еще и увести с собой подчиненную им армию. Чаще всего такое случается, если вы задерживаете выплату жалования, поэтому внимательно следите за состоянием своей казны.

Между прочим, на содержание армии тоже нужны деньги. Если же у вас их не окажется, она может разбежаться.

ВОЙНА

Начинается все с того, что вам нужно выбрать объект для атаки. Нападать можно на главные города кланов, пригороды и отдельно стоящие объекты (сторожевые вышки, башни и пр.) Через некоторое время, когда армия дойдет до нужного места, вам об этом сообщат и предложат выбрать режим боя (можно и вовсе отказаться от атаки и вернуть армию в исходный город). Всего два режима — автоматический и ручной.

В автоматическом режиме всем руководит возглавляющий армию герой. Как вы понимаете, чем он опытнее, тем больше шансов на успех боя. Однако армия, возглавляемая даже самым сильным героем, неизбежно несет потери, причем они всегда выше, чем при ручном руководстве боем, даже если все руководство сведется к отдаче команды идти в атаку. Почему так происходит, непонятно, но если вы хотите свести потери к минимуму, руководите сражениями самостоятельно.

Дело это весьма непростое, но только потому, что интерфейс сражений сделан неудобно. Опишу его подробнее.

Из трех имеющихся режимов обзора для руководства боем подходит только режим свободной камеры. Виды от первого и от третьего лица могут пригодиться только для того, чтобы почувствовать себя средневековым воином и посмотреть, как вы-

глядела битва в то время. Чем-либо руководить в этих режимах невозможно (даже тем бойцом, из глаз которого вы смотрите).

Выбор отдельных солдат и отрядов производится классическим образом — щелчком **левой кнопки** мыши или с помощью рамочки. Отдача приказов на передвижение и вступление в бой тоже осуществляется щелчком **левой кнопки**. Ну а **правой кнопкой** мыши вы можете выбрать бойца, с которым будет связана камера (то есть она будет перемещаться вслед за ним).

Цифровыми клавишами на основной клавиатуре можно выбрать любой из отрядов вашей армии, при этом в верхней части экрана появляется иконка с изображением типа воинов и их количеством. Для того чтобы отменить выбор отряда, нужно повторно нажать на ту же клавишу. Если же вы, не отменив выбор первого отряда, нажмете клавишу второго, этот отряд добавится к предыдущему.

После выбора отряда или всей армии можно с помощью расположенных под экраном радара кнопок задать тип построения, отдать приказ куда-то двигаться или что-то атаковать. Подробно описывать эти клавиши я не буду: при наведении на них появляются всплывающие подсказки.

Попав на поле боя, вы не увидите там противника. Дело в том, что его нужно еще разыскать. Но я бы посоветовал не делать этого, а просто подождать, когда противник найдет вас. В таком варианте вы сможете заранее построить свою армию в оборонительный порядок (он описан в предыдущем разделе). Первым появится вражеский разведчик. Проследите, в какую сторону он побежит, вот оттуда-то и придут основные силы неприятеля.

Все руководство сражением сводится к тому, чтобы следить за своими бойцами и не допускать их простоя. То есть нужно снимать солдат из задних рядов атакующих (где они бродят без толку), заводить их в тыл противника и бросать в бой.

Особняком стоит осада крепостей и башен, к счастью, заниматься этим приходится редко. Даже при нападении на города, где имеются укрепления, чаще всего битва происходит в чистом поле. Дело в том, что компьютер почему-то не любит усаживать свои армии в крепости. Если вам все же придется вести осаду, поручайте это дело героям: как ни странно, они с этим прекрасно справляются.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Вообще-то победить в игре не так уж и сложно, было бы терпение. Главное тут — постепенность и непрерывность. Расширение вашей державы должно быть постоянным: захватив очередную территорию, тут же определяйте направление следующего удара.

Уделять особое внимание дипломатии на начальном этапе игры не имеет смысла, так как победить мирным или почти мирным путем в игре невозможно. Но вот после того как почти вся территория Шотландии окажется поделена между основными кланами, стоит затеять переговоры с вашими соседями и попытаться заключить с ними союз. Используя классическую английскую тактику «разделяй и властвуй», вы сможете значительно облегчить себе жизнь.

Нападать на Англию нужно в самую последнюю очередь, причем всеми наличными силами. Если вы попытаетесь в начале игры провести рейд на английский город, неудача вам обеспечена.

Чуть не забыл: для победы в игре нужно подчинить себе 70 % всех шотландских кланов или захватить и разграбить Лондон. Первый путь к победе обычно более легок.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Разработчик: Westwood Studios

Издатель: Electronic Arts

Издатель в России: SoftClub

Выход: август 1999 г.

Жанр: стратегия в реальном времени

Требования: Win95/98/NT 4.0, P-166, 32 Мб

Графика: ★★★★★★★★☆☆

Звук: ★★★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★☆☆

Общий рейтинг: 9,6

RTS мертв, а C&C — нет!

ВОСХОД ТИБЕРИУМНОГО СОЛНЦА

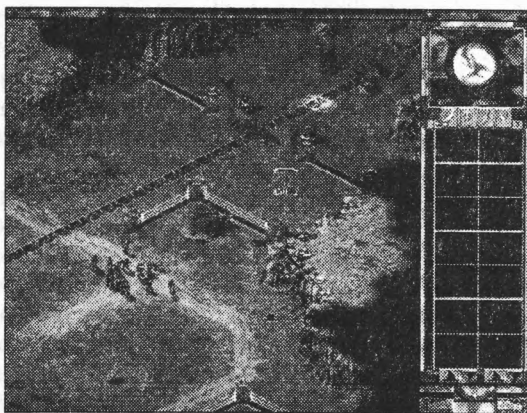
Это игра, которую ждали. Ждали давно и прощали то, что ее выход все откладывается и откладывается. Надеялись на революцию в жанре из-за потрясающего во-ксельного движка, который на все лады расхваливала Westwood, обещая доселе не-виданные возможности и незабываемые переживания в ходе игры. И этому верили, потому что хотелось верить. Да и как не поверить компании, которая в 1995 году произвела настоящий бум, выпустив первую часть Command & Conquer под назва-нием Tiberian Dawn. Именно с этой игры началось настоящее «летоисчисление» жа-нра real-time strategy (RTS), мгновенно ставшего суперпопулярным. Настолько по-пулярным, что даже стало тошно от безудержного копирования и клонирования. Рынок буквально захлестнула волна серой продукции, на фоне которой удалось вы-делиться лишь немногим действительно достойным играм, ставшим хитами. Вспо-минается в первую очередь Total Annihilation и Age of Empires (в меньшей степени — KKnD и Dark Reign). Ну и, конечно, прошлогодний хит — StarCraft, который уму-дрился стать таковым, не внося ничего принципиально нового в жанр RTS, попав-ший в долгую полосу застоя.

Итак, Tiberian Sun — как «луч света в темном царстве» жанра, погрязшем в за-стое? Суждено ли ему стать таковым?

КЕЙН ЖИВ!

Минуло 20 лет со времен первого крупного конфликта между почти правитель-ственной организацией GDI и Братством NOD в сфере контроля над добычей тибе-риума — странного минерала, ставшего эквивалентом валюты в будущем Земли. Ти-бериум не стал «панацеей от всех бед», совсем наоборот: странный минерал, занесенный из космоса метеоритом, оказался весьма губительным для земных форм жизни, так как вызывал необратимые мутации. Обнаружили это достаточно поздно, когда тибериум уже прочно «въелся» в экологию Земли и начал безудерж-но распространяться, захватывая все новые области. Все население Земли стали спешно эвакуировать в полиарные области, где тибериум не растет.

Руководит эвакуацией все та же организация GDI, штаб-квартира которой находится на орбитальной станции «Филадельфия». Кроме того, «бравые парни» из GDI лихорадочно ищут средства, дабы воспрепятствовать распространению тибериума. Словом, дел невпроворот. А тут вдруг оказывается, что лидер NOD — Кейн, считавшийся погибшим в конце первой тибериумной войны, на самом деле жив-здоров и успешно проводит свои чудовищные эксперименты по созданию новой расы сверхлюдей.



Кейн использует радиационные свойства тибериума и уже вывел целую породу киборгов. Планы Кейна противоположны планам GDI: не препятствовать распространению, а распространить тибериум по всей Земле.

Но все дело этим не ограничивается. Есть еще и «третья сила» — мутанты, жертвы тибериумного излучения, позабытые всеми. Они и называют себя Забытыми (Forgotten), живут теперь под землей и агрессивно настроены по отношению к остальному роду человеческому.

WESTWOOD - HOLLYWOOD

Что же, интрига первоклассная, впору снимать фильм. Что Westwood и делает, нанимая двух профессиональных актеров. Одного зовут James Earl Jones, второго — Michael Bein. Первый играет генерала Соломона (командующего войсками GDI), второй — его помощника Майка. Этот «фильм» режут на отдельные ролики и показывают перед началом каждой новой миссии.

Конечно, «фильм» есть за что поругать и с точки зрения сценария, и с точки зрения актерской игры. Но мы ведь играем в игру, не так ли? Для нас этот «фильм» — всего лишь довесок к игровому процессу. Мы же игроманы, а не киноманы, и для нас гораздо важнее, чтобы заставки органически вписывались в игровой процесс. И здесь все в порядке: видеоролики «плавно перетекают» в собственно игру. Есть даже некоторый выбор, прямо «как в жизни». Например, вам приказывают уничтожить сильно укрепленную базу противника. Можно, конечно, сразу же ринуться в бой, а можно сначала пройти дополнительную миссию, чтобы взорвать гидроэлектростанцию и тем самым обесточить ту самую базу противника, что сильно облегчит дальнейшую игру. Или другой «жизненный» пример. Поезд противника с ценным грузом застрял перед разрушенным мостом. Вы можете попытаться захватить поезд с помощью лишь небольшого разведывательного отряда. Если не успеете это сделать (а поезд уйдет, как только починят мост) — не беда: вам дадут возможность построить собственную базу и «доставать» поезд на вражеской базе, куда он уже успел уйти.

3D-РЕВОЛЮЦИЯ? НУ-НУ...

Переходим к самому главному. Да, с вокселями не обманули: воксельная местность и воксельная техника; правда, солдаты — спрайтовые. И что это дает?

Должно давать реалистичность — настоящую трехмерность, как при использовании полигонного движка (например, в Total Annihilation). И что мы видим? Трех-

мерные объекты действительно ползают по трехмерной поверхности. Ну и что? Нам обещали гораздо большее: что эту самую поверхность можно буквально «пахать», что это будет «живое поле боя» («living battlefield»), меняющееся до неузнаваемости в ходе сражений. Словом, как на настоящей войне, когда мощным взрывом можно снести гору, обрушить отвесный склон, сделать проход в непроходимом ранее месте, навести понтонный мост и пр.

Что же мы имеем? Максимум — если артиллерийская установка пару раз попадет в одно и то же место, то образуется воронка. На этом все. Даже не надейтесь обрушить отвесный склон, дабы сделать его пологим. Это у вас не получится, сколько бы вы по нему не долбили. Единственный вариант — если разработчики предусмотрели в этом месте секретный проход, который вскроется с первого же выстрела. Так что вы сможете пройти лишь тем, где это задумано разработчиками. Про обещанную свободу можете забыть. С мостами та же история: мост либо есть, либо его нет. Он стоит там, где его поставили разработчики. Можно только разрушить либо починить его (и то и другое можно делать хоть до бесконечности). Единственная необычная «фенечка» — здания при взрыве разлетаются на мелкие осколки и каждый осколок может нанести повреждение, упав на рядом стоящее здание или юнит.

Обещали также, что будет потрясающе красиво. Действительно красиво, но не настолько, чтобы можно было говорить о качественном скачке. Да, есть плавная анимация, приятная игра цветов... только в этом отношении TS ушел не так уж далеко от того же StarCraft'a. Правда, спецэффекты гораздо лучше: яркая гамма взрывов, клубящийся дым из подбитой техники, языки пламени огнеметов...

Ладно, с «революцией» все понятно, далее пойдет стандартный разбор.

У НИХ — ПОДЗЕМНЫЙ БТР, А У НАС — ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

Теперь о «расовых» отличиях. Они стали еще более полярными, четче отражая суть той и другой организации (их идеологии, политики, если хотите). Братство NOD — «нехорошие» ребята, которые привыкли действовать скрытно, исподтишка, нанося неожиданные удары в спину или устраивая диверсионные акции, «невидимо» присутствуя в мире. И вот вам: вдобавок к танку-невидимке у NOD появились две подземные машины — танк-огнеметчик и БТР, которые могут передвигаться под землей, внезапно «всплывая» на поверхность. Противник же, в лучшем случае, может только засечь подземное движение с помощью мобильных радаров, но ничего не может сделать, пока машины не «вынырнули». Концепция «невидимого присутствия» доведена у NOD до совершенства: теперь Братство может строить специальные генераторы, укрывающие их базы от взгляда противника.

Появилась у NOD и авиация: весьма хиленький вертолетик «Гарпия» и «Баньши» — летательный аппарат нового поколения, похожий на летающую тарелку. Только в воздухе по-прежнему доминируют «бравые парни» из GDI: к их легендарному истребителю «Орка» добавился «Орка»-бомбардировщик и транспорт-



ный самолет, способный в мгновение ока перебросить на другой конец карты любую единицу техники. Словом, концепция GDI — «мобильность и быстрое реагирование» — получила свое дальнейшее развитие. И не только в воздухе. Их БТР стал амфибией и может переправляться по воде «аки посуху». Появились у GDI и танки на воздушной подушке, которым вода — тоже не преграда. Развилась и концепция «Defense» (вторая буква в аббревиатуре GDI). Теперь GDI может окружать свои базы защитным полем, не пропускающим никакие юниты (правда, под поле можно «подкопаться»). Есть и медик, лечащий всех раненых солдат.

Саморемонтирующиеся танки-«мамонты» исчезли из вооружения GDI. Зато им на смену пришел супертанк (скорее даже Мех) следующего поколения — Mammoth MK II с мощнейшим оружием и толстенной броней. Это настоящий суперъюнит, поэтому разрешается иметь одновременно не более одного такого «супермамонта».

У NOD появилось ракетное оружие, причем двух видов: кластерное и химическое. Сырье для химических боеголовок добывается специальными «харвестерами» из тибериумных «жилок» — это какой-то особый род тибериума, возможно, «сорняки», остающиеся после сбора урожая с обычного тибериумного поля. К обычному «зеленому» тибериуму добавились еще «синяя» разновидность — этот тибериум дорог, но и очень взрывоопасный.

«ЗАБЫТЫЕ» МУТАНТЫ

За мутантов нельзя играть, как за отдельную расу. Зато их можно использовать. И среди них есть выдающиеся лидеры, настоящие суперъюниты в духе Commandos из первой части игры. Это «амазонка» Умаган со своей снайперской винтовкой, Охотник с ружьем невероятной убойной силы и Угонщик, способный утнуть любую вражескую технику. Все мутанты излечиваются, постояв на тибериумном поле. Дружны мутанты и с местной фауной, подвергшейся тибериумному облучению. Их союзник — «тибериумный демон», кидающийся какими-то «гранатами».

«НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД»

Надеюсь, что из описания нововведений вы уже почувствовали, что игра обогатилась новыми тактическими возможностями. Самое очевидное — грузим подземный БТР инженерами и вылезает прямо в центре базы беспечного противника, выставившего всю охрану по периметру собственной базы. Или, подавив SAM противника, перебрасываем по воздуху тот же БТР с инженерами или подцепляем «супермамонта»... Пример нетривиальной тактики — направляем собственный харвестер, груженный синими тибериумом прямо в лагерь противника. Если враг будет настолько глуп, что расстреляет харвестер, тогда раздается взрыв такой силы... почти как атомная бомба. Впрочем, ваш противник может попросту перехватить ваш харвестер с помощью мутанта-угонщика и благополучно разгрузить его на собственной базе либо перенаправить «ползущую бомбу» в ваш лагерь.

Списочек подобных тактик очень длинный — вам будет что открывать. Так что multiplayer получается очень занятный. Миссии singleplayer'a тоже интересны, но интересны они другим. Конечно, AI играет стандартно, то есть стандартно тупо, и не ждите от него «сюрпризов» типа того же харвестера, начиненного синими тибериумом. Зато у компьютерного противника, как правило, имеется солидная фора с самого начала игры. Однако в его обороне всегда есть слабое звено, и это звено вам и нужно отыскать в миссиях, имеющих конечной целью «убить их всех». Разработчики подталкивают вас к тому, чтобы активнее использовать мосты (разрушая или восстанавливая их), находить и активизировать «скрытые проходы», а не тупо лезть

под огонь защитных сооружений. Если бы в жанре RTS использовалось такое понятие, как «дизайн уровней», то за это TS можно было бы выставить твердую «пятерку» (из пяти). Всего в игре 38 миссий (включая все необязательные), и в каждой из них — своя «изюминка». Цели миссий самые разнообразные; среди них довольно много таких, которые проходятся только горсткой юнитов, без собственной базы.

ЗАКАТ ТИБЕРИУМНОГО СОЛНЦА

Играть или не играть? Конечно же, играть, играть и еще раз играть. Удовольствие гарантировано. Можете не сомневаться. Да никто и не сомневается — спустя только три недели после выхода *Tiberian Sun* уже побил все рекорды продаж и уверенно идет к тому, чтобы стать САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ ИГРОЙ ЗА ВСЕ ВРЕМЕНА.

Вторая часть игры *Command & Conquer* впитала в себя все лучшее, что появилось с момента выхода первой ее части, по сути дела, «открывшей» жанр. Причины суперпопулярности TS только в этом. А что же дальше? Конечно же, будет третья часть (либо add-on) под названием *Tiberian Twilight*. Только не станет ли она в буквальном смысле «закатом тибериумного солнца», а заодно и всего жанра стратегий в реальном времени?

ЗДАНИЯ

Многие здания перекочевали из первой во вторую часть C&C почти без изменений (даже их внешний вид остался прежним). Нет смысла повторно их описывать. (Если что подзабыли, загляните в руководство, изданное SoftClub'ом, кстати, одновременно на двух языках: английском и русском.) Поэтому мы остановимся лишь на происшедших изменениях.

Прежде всего обратите внимание на такую «мелочь», как бетонные плиты (**Pavement**). Они не только украшают вашу базу, но и приносят явную пользу: благодаря им заметно увеличивается скорость передвижения юнитов по базе, а в случае массированного обстрела территория вашей базы не покрывается сплошными воронками, на которых ничего нельзя строить. И особенно ценны эти плиты для GDI: в месте, где они положены, не может «вынырнуть» подземный юнит NOD, доставляющий обычно немало хлопот.

Как у GDI, так и у NOD появились автоматические ворота (**Automatic Gate**), пропускающие свои юниты и задерживающие неприятельские. В дополнение к обычным бетонным стенам NOD теперь могут окружать свою базу кольцом лазерного заграждения (**Laser Fencing**). Прорваться через такое заграждение можно, лишь разрушив специальный столбик, что порой не так-то легко сделать, потому что сделан онный столбик из бетона. Единственный недостаток лазерного заграждения — потребность в электроэнергии, так что при малейшей нехватке энергии лазерное заграждение отключается (причем поддержка 4-х столбиков обходится целой Power Plant).

На «энергетическом фронте» тоже произошли небольшие изменения. Электростанцию GDI (**Power Plant**) теперь можно апгрейдить с помощью специальных турбин (**Power Turbines**). Турбина просто «нашлепывается» на уже построенную станцию. Каждая турбина повышает выработку энергии на 50 %, а стоит в 3 раза дешевле станции. Можно ставить до двух дополнительных турбин. У NOD несколько иной принцип апгрейда. Наряду с обычными Power Plants они могут строить **Advanced Power Plants**, по цене и мощности эквивалентные Power Plant GDI со всеми ее турбинами. Так что, разница здесь только в том, сразу ли вы ставите усовершенствованную станцию, либо ставите сначала обычную, а затем ее апгрейдите.

Тот же принцип «конструирования» прослеживается и в защитных сооружениях GDI. Любая их орудийная башня сооружается из двух модулей: «стойки» (**Component Tower**) и «головки». Головки могут быть трех видов:

Vulcan Cannon — пушка «Вулкан», особенно эффективная против пехоты, менее эффективная против бронетехники и совсем безвредная для летательных аппаратов;

Rocket Propelled Grenade — реактивный гранатомет, способный обстреливать как наземные, так и воздушные цели, но наиболее эффективный при стрельбе по бронетехнике;

Surface to Air Missile — ракетная установка класса «земля-воздух»: отлично справляется с задачей противовоздушной обороны, но способна только на это.

Лазерная установка NOD (**Laser**) теперь обходится собственными источниками питания, тогда как ее грозный «собрат» — **Obelisk of Light** — по-прежнему превращается в беззащитную мишень, как только наступают перебои с энергией. Эти два сооружения очень эффективны как против пехоты, так и против бронетехники, но совершенно ничего не могут поделать с авиацией противника, которую все так же призвана отпугивать установка SAM.

Как у GDI, так и у NOD теперь появилась новая «игрушка» — электромагнитная импульсная пушка (**Electromagnetic Pulse Cannon**). Это стационарное сооружение, стреляющее на приличное расстояние и выводящее на некоторое время всю технику из строя (здания также прекращают свою работу). Этой пушке требуется солидное время для перезарядки, причем зарядка тут же останавливается, как только не хватает хоть чуть-чуть энергии.

И у той и у другой стороны теперь есть суперзащита, но у каждой — своя. У GDI это **Firestorm Defense Generator**, генерирующий защитное поле, через которое не может проникнуть ни один юнит (к сожалению, и свои тоже). Только под поле все так же можно «подкопаться», то есть оно не является помехой для подземных атак. Действует защитное поле только некоторое время, после чего нуждается в перезарядке. Кроме того, требуется расставлять специальные **Firestorm emitters**, отмечающие места появления «огненной защитной стены». На поддержание каждого emitter'a расходуется энергия, правда, совсем мало: одна Power Plant может подпитывать 50 эмиттеров.

Братство NOD пошло по другому пути построения суперзащиты. Они изобрели **Stealth Generator**, делающие свои здания и юниты невидимыми для противника. Каждый Stealth Generator покрывает вокруг себя довольно большое пространство, но тут же перестает работать, как только обнаруживается хоть малейший дефицит энергии: после этого юниты и здания становятся видимыми противнику. Юниты и защитные сооружения могут также раскрыть себя, если начнут пальбу. Но они вновь «покроются туманом», как только прекратят это дело.

Есть кое-какие наработки и по части «супероружия». С построением **Upgrade Centre** у GDI появляется возможность двух апгрейдов:

Ion Cannon Control — доступ к мощной ионной пушке, находящейся на орбите и могущей выстрелить по любой мишени. У этой пушки грандиозная убойная сила, но перезаряжается она крайне медленно;

Hunter-Seeker Control — доступ к роботам-охотникам, безжалостно преследующим свою цель и погибающим вместе с нею («камикадзе»).

В чем-то аналогичные функции выполняет **Temple of NOD**. Он также открывает доступ к роботам-охотникам. Но кроме этого дает возможность нанимать Cyborg Commando и мутанта-угонщика (только по одному за раз, пока их не убьют).

У NOD также имеется уникальное сооружение, не имеющее аналога у GDI. Это **Tiberium Waste Facility**, в котором перерабатываются тибериумные «жилки» в смертоносную начинку для химических ракет. Эта начинка автоматически передается на ракетную пусковую установку (**Missile Silo**), если таковая, конечно имеется. Это дает возможность создавать и запускать дальнобойные ракеты: кластерные или химические. Тибериумные «жилки» добываются и доставляются на Tiberium Waste Facility с помощью своеобразных «харвестеров», называемых Weed Eater.

ЮНИТЫ

Обратите внимание, что в С&С юниты теперь могут становиться ветеранами. Имеются три уровня ветеранства, при достижении каждого из которых защита юнита повышается на 25 %, скорость передвижения возрастает на 30 %, наносимый урон — на 25 %, а скорость ведения огня — на 20 %. При этом некоторые юниты обретают дополнительные способности. Например, Hover MLRS на уровне Veteran Elite приобретает способность саморемонтироваться.

ОБЩИЕ ЮНИТЫ

Часть юнитов является общей для обеих сторон (различаются только цветом, а характеристики совершенно идентичны).

Light Infantry. Легкая пехота — типичное «пушечное мясо». Единственное преимущество — очень дешевые.

Engineer. Очень ценный юнит, хотя и безоружный. Только инженер может выполнять ряд очень важных заданий: захватывать здания противника, мгновенно ремонтировать собственные здания, чинить мост. После выполнения любого из этих заданий инженер исчезает. Инженер также обладает иммунитетом к тибериумным «жилкам» (то есть может совершенно без ущерба для себя пройти по полю с тибериумными «жилками»).

Mobile Construction Vehicle (MCV). Мобильная строительная площадка позволяет основать новую базу на новом месте.

Harvester. Старый знакомый харвестер, служащий для сбора тибериума. По-прежнему ничем не вооружен, но в случае необходимости им можно давить пехоту. Другое неожиданное применение харвестера — набить его синим тибериумом и провести (или забросить) на базу противника, желательно к Construction Yard. Взрыв от разрушения такого харвестера будет столь сильным, что начисто снесет все близко расположенные здания и юниты. Для харвестера безвредны тибериумные «жилки», а в случае получения повреждений он саморемонтируется (правда, очень медленно).

Mobile Sensor Array. Мобильный радар позволяет засечь любые юниты противника, как бы они ни маскировались. Особенно ценен как средство раннего оповещения о надвигающейся подземной атаке противника. Пригоден и в нападении — позволяет обнаруживать юниты и здания противника, скрытые на еще не открытом участке карты. Mobile Sensor Array не виден на радарх противника.

Hunter-Seeker Droid. Робот-охотник самостоятельно выбирает свою цель и преследует ее до тех пор, пока не настигнет; после этого взрывается, уничтожая и себя, и свою жертву. Робота-охотника невозможно уничтожить в ходе его преследования; он преодолевает даже защитное поле (Firestorm Defense) GDI.

GDI

Disc Thrower. «Дискобол» метает дисковидные гранаты на весьма приличное расстояние. Весьма разрушительный юнит, доступный с самого начала игры. Одна-

ко никогда не концентрируйте «дискоболов» в одном месте, поскольку при уничтожении Disc Thrower взрывается. «Дискоболы» обладают иммунитетом к тибериумным «жилкам».

Jump Jet Infantry. Пехотинцы, снабженные ракетным ранцем, способны запрыгивать на отвесные склоны и висеть в воздухе. Их мощный пулемет «Вулкан» может поражать и воздушные цели. В зависшем состоянии считаются летающими юнитами со всеми вытекающими последствиями. К примеру, могут совершенно безвредно для себя обстреливать Obelisk of Light, но становятся уязвимыми для установок SAM. Однако весьма дорогие: стоят втрое дороже «дискобола».

Medic. Медик автоматически лечит находящуюся рядом пехоту, но не может лечить самого себя (однако его здоровье, хотя и медленно, но само выправляется с течением времени). Два медика уже могут лечить друг друга. Медики бывают эффективны в самом начале игры, когда еще велика роль пехоты. Медики обладают иммунитетом к тибериумным «жилкам».

Wolverine. «Росомаха» — боевая машина, управляемая одним пехотинцем (для простоты отнесем «Росомах» к классу роботов). Хорошая «мясорубка» для пехоты противника. Но и только.

Titan. Боевой робот Титан обладает мощнейшей дальнобойной пушкой, очень эффективной при стрельбе по бронетехнике и зданиям противника. Уничтожает лазеры NOD с безопасного для себя расстояния. Однако совершенно беззащитен против авиации противника.

Amphibious APC. БТР-амфибия, способна преодолевать водные преграды и перевозить до 5 пассажиров. Средство доставки инженеров на базу противника.

Hover MLRS. Танк на воздушной подушке также может преодолевать водные преграды, причем над любой местностью передвигается с одинаковой скоростью. Один из немногих юнитов GDI, способный стрелять по воздушным целям. Однако весьма дорог и обладает хилым «здоровьем».

Disrupter. Дезинтегратор оснащен новейшим оружием GDI. Излучает звуковые волны определенной частоты, которые уничтожают все на своем пути, так что будьте осторожны, чтобы не зацепить и своих. «Простреливает» через препятствия, из-за чего особенно полезен при разрушении базы противника: нацельте дезинтегратор на 3 подряд стоящие Power Plants противника, и они будут уничтожены за один «выстрел»! Однако дезинтеграторы весьма дороги и ползут, как черепахи.

Mammoth MK II. Следующее поколение танков-«мамонтов». Это чудовищная разрушительная машина, настоящий суперьюнит, поэтому вам разрешается иметь одновременно не более одного «супермамонта». Очень эффективен против юнитов любого вида, включая воздушные. Саморемонтируется с течением времени (но довольно медленно: не так быстро, как «косит» юниты).

Orca Fighter. Старый знакомый истребитель «Орка». Очень быстрый, легкий и маневренный самолет, способный за считанные секунды долететь до удаленной цели и нанести ракетный удар.

Orca Bomber. Бомбардировщик «Орка» обладает более прочной броней, чем истребитель, но из-за этого проигрывает ему в скорости. Несет сокрушительный бомбовый заряд.

Carry-all. Транспортное средство, способное переносить боевую технику (но только одну единицу за раз). Полезно также для доставки харвестеров, если тибериумное поле находится довольно далеко от Refinery.

Основу сухопутных сил GDI составляет «сладкая парочка»: Титаны и Росомахи. Первые выносят всю бронетехнику и защитные сооружения (кроме Obelisk of

Light) с дальнего расстояния, вторые косят подбегаящую пехоту. Однако им совершенно необходимы Hover MLRS (или Jet Jump Infantry) в качестве прикрытия на случай налета вражеской авиации.

Авиация GDI очень сильна, но может развернуться в полную силу, если ей не будут сильно мешать установки SAM. Поэтому необходима координация действий наземных и воздушных сил: пусть сухопутные войска выносят SAM, и тогда «Орки» смогут совершенно безболезненно раздолбить грозные Obelisks of Light.

Как только Титаны и Росوماхи «вгрызлись» в базу противника, а близлежащие SAM уничтожены, тут же забрасывайте с помощью Carry-all БТР, загруженный инженерами. Пусть инженеры сразу же захватывают близлежащие здания — это гораздо быстрее, чем уничтожать их, а затем косить посыпавшуюся из них пехоту. Если вы захватили здания, производящие юниты, то сможете сразу же клепать себе подкрепление, «не отходя от кассы». На худой конец, вы всегда успеете их продать. В довершении разгрома можно подобрать на том же Carry-all своего «супермамонта».

NOD

Rocket Infantry. Эти пехотинцы стреляют из базук, которые очень эффективны при борьбе с бронетехникой противника и при обстреле вражеских зданий. Также могут серьезно «покусать» авиацию противника. При всем при этом весьма дешевы, единственный недостаток — медленно движутся и могут быть просто подавлены более проворной техникой. Неэффективны против пехоты. Обладают иммунитетом к тибериумным «жилкам».

Cyborg Infantry. Киборги — результат последних экспериментов NOD с тибериумом. Это полулюди-полумашины, обладающие хорошей броней. Их даже не давят танки. Вооружены тяжелым пулеметом, особенно эффективным против пехоты. Киборги самоизлечиваются, находясь в тибериумном поле. Обладают иммунитетом к «жилкам».

Cyborg Commando. Более сильная версия киборга. Настоящий монстр, не знающий преград, поэтому и разрешается иметь одновременно не более одного киборга-коммандос. Обладает разрушительнейшей пушкой, с одного выстрела разбивающей любую технику (кроме Mammoth MK II).

Attack Cycle. Бронемопед — самая быстрая и самая маневренная из всех наземных машин. Стреляет ракетами, поражающими и воздушные цели, но малоэффективными при стрельбе по пехоте. Прекрасное средство для разведки местности и организации внезапных налетов.

Attack Buggy. Немного уступает бронемопеду в скорости, зато лучше защищен. Его пушка лучше всего пригодна для борьбы с пехотой и совершенно бесполезна против авиации.

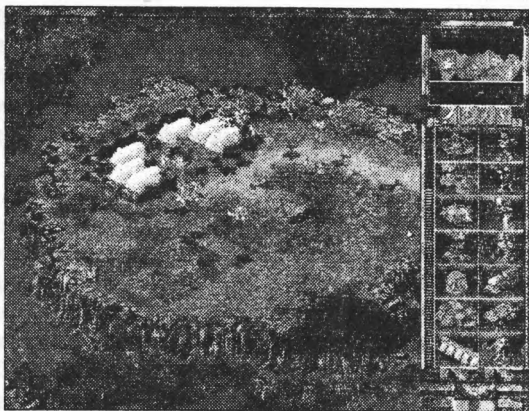
Tick Tank. Этот танк — основа сухопутных сил NOD. Довольно быстро движется, поскольку относится к разряду легких танков. Может зарываться в землю, оставляя на поверхности только башню. В этом случае его довольно трудно уничтожить, поскольку тогда его броня становится воистину «железобетонной».

Subterranean APC. БТР NOD «покруче» аналога GDI, так как может зарываться в землю и передвигаться под ней. Точно так же вмещает 5 пехотинцев.

Devil's Tongue. Танк с огнеметной установкой, особенно эффективной против пехоты и зданий. За раз может сжечь с подюжины солдат, если те имели неосторожность собраться в кучку. (Только не подпалите своих!) Ценность этого танка тем более повышается, что он может перемещаться под землей и совершать внезапные налеты.

Mobile Repair Vehicle. Ремонтный робот способен чинить боевую технику прямо на поле боя (причем бесплатно!). В режиме «guard» автоматически чинит всю технику, оказавшуюся поблизости. Поистине бесценная машинка, хотя и ничем не вооружена.

Artillery. Артиллерийская установка стреляет весьма точно и на очень большие расстояния. Настоящая гроза для всех наземных юнитов и зданий. Но является беззащитной мишенью для авиации противника. Может стрелять только в «развернутом» состоянии и обладает весьма хилой броней.



Stealth Tank. Танк-невидимка остается невидимым до тех пор, пока не начинает стрелять. (Его также могут обнаружить пехота и мобильный радар противника, а также защитные укрепления базы.) Кроме того, поражает своими ракетами и воздушные цели. В этом вся его ценность, так как сам танк очень слабо защищен и обладает хилым «здоровьем».

Harpy. Вертолет «Гарпия» особенно эффективен против пехоты и зданий, но его очень нетрудно сбить, благо что он зависает в воздухе, ведя стрельбу. Невидим на радарх противника.

Banshee. Это новое поколение летательных аппаратов, разработанных NOD. «Баньши» обладает парой плазменных пушек, очень эффективных при стрельбе по бронетехнике и зданиям. Однако броня «Баньши» оставляет желать много лучшего, так что сбить его не труднее, чем «Гарпию».

Weed Eater. Своеобразных харвестер, собирающий вместо самого тибериума тибериумные «жилки», которые идут на производство химических ракет. Ничем не вооружен, но обладает очень мощной броней.

Конечно, «фишка» армии NOD — подземные юниты. Что может быть проще, чем загрузить подземный БТР инженерами и беспрепятственно доставить их в центр базы беспечного противника, расставившего охрану только по периметру базы и не замостившего центр ее бетонными плитами? В противном случае придется брать базу приступом.

Идеальное средство — использовать дальнобойную артиллерию, это выманит противника с базы (и тогда, возможно, сработает план подкопа). Очень вероятно, что враг поднимет в воздух авиацию — это «силы быстрого реагирования»; кроме того, артиллерия совершенно беззащитна перед «Орками». На этот случай всегда прикрывайте артиллерию бронемопедами и Rocket Launchers. Tick Tank даст достойный отпор наземной бронетехнике, а внезапно появившиеся Devil's Tongue в мгновение ока сожгут всю пехоту.

Армия NOD вообще очень гибкая в плане преподнесения всяческих «сюрпризов» (особенно со Stealth Tank) и использования комбинированных тактик.

На ранней стадии игры очень эффективна «сладкая парочка» Rocket Launchers + Cyborg («мешайте» в пропорции 3:2), а с помощью бронемопедов можно быстро разведать территорию. Кроме того, из бронемопедов можно составлять мощные и подвижные ударные кулаки, действующие по принципу «hit and run». Бронемопеды неэффективны лишь против пехоты, но от нее они могут легко удрать. Впрочем, их

можно комбинировать с Attack Buggy, лишь незначительно уступающим бронемопедам по скорости, но прекрасно расправляющимися с пехотой.

Stealth Tanks полезно приставлять в качестве охранников к собственным харвестерам, и тогда противник еще долго будет ломать голову над тем, куда же делись его «Орки», отправленные на уничтожение этого харвестера.

МУТАНТЫ

Сначала тибериум считался экологически чистым источником энергии. Только позднее было обнаружено, что этот минерал вызывает сильные мутации даже у людей, не имеющих прямого контакта с ним, а лишь живущих поблизости. Губительное воздействие тибериума было раскрыто слишком поздно, когда многие жители районов распространения тибериума уже погибли, а оставшиеся необратимо мутировали. Эти мутанты, называющиеся себя Забытыми (Forgotten) живут теперь под землей и агрессивно настроены по отношению к остальному роду человеческому. Однако в ряде миссий мутанты приходят вам на помощь, а потому полезно знать, кто они такие.

Обычные мутанты не сильнее обычных пехотинцев, да и брони у них тоже нет никакой. Единственное преимущество — все мутанты самоизлечиваются, находясь на тибериумном поле.

Но среди мутантов попадаются общепризнанные вожди — это настоящие суперьюниты вроде Commandos из первого C&C:

Umagaan — обладает снайперской винтовкой, могущей сразить наповал любого пехотинца (но не киборга) с дальнего расстояния. Обладает орлиным зрением, благодаря чему имеет огромный радиус видимости.

Ghostalker — неизвестно, чем уж вооружен этот Охотник, однако за один выстрел уничтожает любую бронетехнику. Способен мгновенно разрушать вражеские здания, ставя на них пластиковые мины.

Mutant Hijacker — мутант-угонщик способен угнать любую технику противника. Невероятно быстро бежит.

Однако помните, что супермутанты — простые смертные, не обладающие никакой броней.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Все миссии проходились на среднем уровне сложности. Часть миссий являются необязательными, но их выполнение облегчает прохождение основных миссий. Дополнительные миссии отмечаются далее звездочкой (*).

GDI

1. Reinforce Phoenix Base

Оказывается, Кейн жив! Его войска атакуют базу «Феникс». Требуется наладить работу базы и покончить с присутствием войск NOD в секторе.

Задачи: построить Refinery и казарму. Уничтожить всех врагов в округе.

Простенькая «затравочная» миссия. Нет проблем: сразу же стройте Refinery и сконцентрируйте все приданные вам войска возле тибериумного поля: они будут защищать харвестер от редких вылазок неприятеля. Поставьте казарму и начинайте производить солдат. Накопите штук 20 и объедините их в одну группу. С этой группой обойдите всю карту и перебейте всех оставшихся врагов. Начинать лучше с северо-запада, где у неприятеля имеется мини-база из двух зданий (за мостом).

2. Secure The Region

Обнаружена база NOD, откуда было совершено нападение на «Феникс». Требуется ее уничтожить. Однако сначала надо эвакуировать из сектора все мирное население. Этому препятствуют батареи SAM.

Задачи: развернуть MCV и основать базу. Уничтожить все батареи SAM. Разгромить базу противника.

Разверните MCV возле двух тибериумных полей (чуть ниже по дороге). Постройте Power Plant, затем две Refinery одну за другой. Так вы сразу же обеспечите себя быстрым притоком тибериума. За оборону базы можете не опасаться — на этой стадии игры не будет вообще никаких атак. Далее ставьте казарму и начинайте производить легкую пехоту и «дискоболов».

Как только соберете отряд в 30 юнитов, можете идти в атаку на базу противника. Только предварительно натренируйте одного инженера. Он восстановит мост в северо-западном направлении (чтобы сделать это, выберите инженера, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по «домику» возле моста). Перебравшись через мост, сразу же начинайте громить базу противника (SAM оставьте на потом). Первым делом уничтожьте здания, производящие юнитов, затем — Refinery и Construction Yard.

Тем временем не прекращайте производство юнитов, поскольку у противника в засаде сидят несколько отрядов. Они выскочат и начнут атаковать вашу базу (или попытаются прорваться на подмогу к своим), как только вы ворветесь на базу NOD. Но все это мелочи, и вы быстренько расправитесь со всеми. После этого останется только уничтожить все батареи SAM — всего их 7 штук (5 вы увидите сразу, а еще 2 находятся в правом нижнем углу карты).

Разведка донесла, что высоко в горах, вблизи места крушения НЛО, Братство развернуло свою научно-исследовательскую базу. Рядом с ней обнаружена база NOD, вывозящая артефакты с места крушения и поддерживающая научно-исследовательский центр.

Теперь перед вами есть выбор: либо сразу попытаться захватить научно-исследовательский центр (4-я миссия), либо сначала разгромить базу поддержки, дабы противник лишился подкреплений (3-я миссия). Пройдя предварительно третью миссию, вы облегчите себе жизнь в четвертой.

3.* Capture Train Station

Обнаружена база NOD с железнодорожными путями, ведущими к их научно-исследовательскому центру. Требуется захватить вокзал, чтобы отрезать центр от базы снабжения.

Задача: захватить вокзал (не разрушить!) и уничтожить все здания противника.

Вся миссия проходит с ограниченным контингентом войск. Базы у вас нет.

Объедините все боевые юниты в одну группу, инженеров — в другую. Спустившись с возвышенности, возьмите чуть влево. Там будет первый блокпост противника. Разделайтесь с врагами, придерживаясь старого доброго принципа «всем скопом на одного». Но радар не уничтожайте! Захватите его с помощью инженера. Тем самым вы дадите «зеленый» свет транспортным челнокам и получите весомое подкрепление. Самое главное — среди вновь прибывших будет медик! (Следовательно, вы сможете лечить своих солдат.)

Радар вскроет вокруг себя небольшой участок карты. Этого будет достаточно, чтобы обнаружить второй блокпост противника, который расположен на возвы-

шенности чуть ниже. Чтобы добраться туда, надо сделать небольшой крюк. Действуйте по той же схеме, захватив и второй радар. В награду получите еще небольшое подкрепление. (Плюс дополнительное подкрепление, если понесете ощутимые потери при взятии второго блокпоста.)

Теперь можно спуститься вниз и штурмовать главную базу NOD, расположенную в левом верхнем углу карты. Только тогда придется прорываться через ворота, охраняемые двумя лазерными турелями. Прорваться и выполнить миссию можно и так, но вы будете идти на грани. Лучше избрать другой, окольный путь («нормальные герои всегда идут в обход»). Направляйтесь в правый верхний угол карты, не спускаясь вниз. Вы пройдете через 4 моста (один из них придется восстановить с помощью инженера). Будет несколько стычек, но из них можно выйти без потерь. Добравшись до правого верхнего угла карты, поверните на запад, придерживаясь верхней кромки карты. Вы выйдете в тыл базы NOD. Разгромить ее не составит никакого труда. Займите вокзал с помощью инженера (только нечаянно не уничтожьте вокзал). Затем останется только сровнять с землей две наблюдательные вышки у ворот базы, и на этом миссия закончится.

4. Secure Crash Site

Задача: найти место крушения НЛО и захватить научно-исследовательский центр.

Зверните MCV вблизи тибериумного поля, поставьте Power Plant, затем две Refinery и казарму. Произведите штук 5 солдат и объедините их с остальными юнитами — на первое время этой армии более чем достаточно, чтобы отбивать редкие атаки противника. Затем стройте вторую Power Plant, радар и Weapons Factory. Произведите третий харвестер, и теперь вы обеспечены солидным притоком тибериума. Далее набирайте солидную армию пехоты и техники. Пропорции таковы: на двух легких пехотинцев — двух «дискоболов» и одного медика. Росомах и Титанов штампуйте примерно поровну. Вам потребуется примерно 10 легких пехотинцев, 10 «дискоболов», 5 медиков, 5 Титанов и 5 Росомах. Придайте этой армии инженера — и можете отправляться в путь. (На всякий случай поставьте парочку защитных башен на северо-восточном направлении и не забывайте продолжать клепать юниты.)

Первая база противника расположена очень близко от вас — по дороге на северо-восток от тибериумного поля. Но лучше направиться сразу ко второй базе (а на первую вы потом зайдете с тыла, где нет защитных сооружений). Чтобы попасть на вторую базу, выйдите по направлению к первой и сразу же сверните на восток, на возвышенность. Там будет разрушенный мост, который вы почините с помощью инженера. Перейдя мост, ненадолго остановитесь, чтобы отбить атаки юнитов, которые выскочат по тревоге навстречу вам. Подлечив солдат, направляйтесь через второй мост. Впереди ведите Титанов и Росомах, за ними — пехоту. Вам предстоит с боем ворваться во вторую базу NOD, которая начинается сразу же за мостом. Снеся лазерные установки и пробив ворота, сверните на северо-восток, где у противника расположены энергетические установки. Уничтожив их, вы обесточите базу и тем самым обезвредите прочие защитные сооружения. Продолжая громить эту базу, будьте осторожны и не уничтожьте нечаянно технический центр, который расположен примерно в центре базы. Захватите его с помощью второго инженера, тем самым одна из целей миссии будет достигнута.

Далее будет совсем просто. Вернитесь через второй мост и спуститесь под него по направлению к первой базе противника (на юго-запад). Разгромить эту базу вам не составит никакого труда. Впрочем, совсем не обязательно утопить ее до самого

конца — достаточно пройти через нее к ущелью, ведущему в юго-восточном направлении. Там вы обнаружите место падения метеорита, и на этом миссия автоматически завершится.

5. Defend Crash Site

Мы добрались до места крушения НЛО. А вот и само НЛО. Что же там внутри? Но времени на поиски нет, так как войска NOD перешли в контратаку и стремятся уничтожить НЛО, дабы оно не досталось GDI.

Задача: продержаться до прихода подкрепления; любой ценой защитить НЛО.

Первым делом снизьте скорость игры до минимальной и осмотритесь. База открыта с двух направлений: с северо-западного и юго-западного, откуда попеременно (а иногда и одновременно) будут накатывать волны врагов. Базы у вас фактически нет, добывать тибериум и строить что-либо вы не можете. Зато имеется казарма, в которой вы можете тренировать солдат. Изначально у вас есть 4 500 кредитов, которые вы можете потратить на эти цели (к концу игры добавят еще 2 000).

Первым делом подведите всех солдат поближе к передовой, распределив их по двум направлениям. Инженеров не трогайте: пусть они стоят как можно ближе к НЛО, готовые в любую секунду заняться его ремонтом. (Не расходуйте инженеров на ремонт защитных башен: если и потеряете их — не велика беда.) Сначала натренируйте четырех медиков и распределите их по направлениям. Далее производите «дискоболов» и легкую пехоту (примерно в равной пропорции), насколько хватит денег. Из этих новобранцев сформируйте третью группу, и пусть она стоит в резерве (на случай прорывов и подкопов).

К вам будет послано подкрепление, но начнется ионная буря и все посланные корабли будут уничтожены. Буря будет бушевать еще 10 минут. В течение этого времени вам придется обходиться тем, что есть. На первых же минутах игры группа ракетчиков начнет обстреливать с утесов ваши энергетические станции и радар. С этим ничего не поделаешь, и с их потерей придется смириться (до казармы ракетчики все равно не достанут, а потеря энергетических станций скажется лишь на том, что юниты будут производиться чуть медленнее).

Приблизительно на 6-й минуте игры к вам «подкопаются» несколько Flame Tanks и БТР. Первая группа вылезет возле НЛО (к юго-западу от него), вторая — возле казармы. Вот тут и пригодится ваш резерв. Кроме того, снимите часть сил с передовых. Когда останется 2 минуты до конца ионного шторма, вам подбросят 2 000 кредитов — сможете «залатать дыры».

Но вот и долгожданное подкрепление. Только не расслабляйтесь, так как сразу же за этим радостным событием последуют две атаки моторизованных и танковых частей: сначала с северо-западного, а потом с юго-западного направлений. Тут вам весьма кстати пригодятся прибывшие Титаны. Как только последняя машина противника будет уничтожена, миссия завершится.

Дальнейшая цель — освободить Тратоса из тюремного госпиталя, в котором NOD проводят свои чудовищные эксперименты над мутантами, как над подопытными кроликами. Чтобы сделать это, можете сразу же перепрыгнуть на седьмую миссию. Но лучше пройти сначала шестую, дабы облегчить себе дальнейшую игру.

6.* Destroy Radar Array

На подступах к тюремному госпиталю у NOD стоит развитая система оповещения о приближении противника. Требуется вывести ее из строя.

Задача: уничтожить все три ретрансляционные станции и группу радаров.

Общая ситуация такова: у противника имеется небольшая база, которая медленно, но верно производит новые юниты. Вам же будут несколько раз подбрасывать подкрепление: 2 раза «просто так» и 3 раза — после разрушения очередной станции. Кроме того, у вас будет медик, с помощью которого можно лечить солдат.

Объединив все юниты в одну группу, двигайтесь на юго-восток. Вскоре вы наткнетесь на казарму NOD, которую уничтожите без труда. После этого вам дадут подкрепление. Подведите его к вашей основной группе. Пока ждете воссоединения, внимательно осмотритесь. «Тибериумные демоны» уже вскрыли для вас приличный кусок карты — можно строить дальнейшие планы.

Поворачивайте всей армией на север, к первой ретрансляционной станции. Пусть вас не обманывает то, что возле нее не видно защитников: они тотчас же появятся из-под земли, как только вы приблизитесь к станции. После уничтожения этой станции вам дадут подкрепление. Чтобы побыстрее с ним объединиться, выведите свою армию назад, к развилке (к тому месту, где вы уничтожили казарму). Здесь вам предстоит выдержать серию атак NOD, поскольку противник «узнал» о вашем присутствии и выслал вам навстречу все свободные юниты. Отбив атаки, основательно подлечитесь.

Видите разрушенный мост вблизи правого верхнего края карты? Теперь ваш путь лежит туда. Заранее отметьте для себя те места, где вам предстоит сражаться с противником. Но это еще не все. Недалеко от вас, примерно в центре карты, есть небольшая изолированная возвышенность, там вас ждет засада: на самой возвышенности — ракетчики, а вокруг закопаны БТР-ы с пехотой. Так что будьте осторожны.

Пройдите под разрушенный мост к правому верхнему углу карты. Какая удача! Здесь у NOD целый энергетический центр, очень слабо охраняемый. Уничтожив все Power Plants, вы существенно ослабите противника (хотя и не обесточите его совсем: лазерные турели еще будут продолжать работать). Пройдите по ущелью дальше и поверните на юг, к правому нижнему углу карты. Сразу же за тибериумным полем вы выйдете к базе противника. Уничтожьте харвестеры с помощью техники (смотрите, чтобы они не подавили вашу пехоту) и расстреляйте лазерные турели с дальнего расстояния с помощью Титанов (на этом направлении у противника только 2 турели). Далее начинайте «утюжить» базу, стараясь держаться подальше от ворот, чтобы не попасть раньше времени под обстрел лазерных турелей. Потом настанет черед и самих турелей (уничтожаются всем скопом: пехотой и техникой).

После этого вам ничто не будет мешать уничтожить рядом стоящую станцию. Подождите подкрепления и основательно подлечитесь. Теперь уничтожьте последнюю ретрансляционную станцию, что в правом верхнем углу карты. Она охраняется всего лишь двумя лазерными турелями. Получив очередное подкрепление, спускайтесь вниз, к туннелю. Пройдя через туннель, вы выйдете в тыл группы радаров. Можно даже не разбираться с защитниками (хотя можно «вынести» их всех) — достаточно только уничтожить все радары. После этого миссия автоматически завершится.

7. Rescue Tratos

NOD проводит эксперименты на выживших мутантах. Тратос, предводитель мутантов, — один из «подопытных кроликов». Требуется вызволить Тратоса из плена.

Задачи: 1. Освободить Тратоса из тюрьмы-госпиталя и доставить его на базу GDI. 2. Разгромить базу NOD.

Миссия делится на две части. Первая часть проходится тремя суперъюнитами (ранга командос из первого C&C). У Умаган есть снайперская винтовка, из которой

она валит наповал любого пехотинца с приличного расстояния (правда, перезаряжается эта винтовка не так быстро, как хотелось бы). У Охотника — суперружье, из которого он может разнести с одного выстрела любую единицу техники. Кроме того, охотник может ставить на здания пластиковые мины с часовым механизмом — любое здание взлетает на воздух через пару секунд. Третий мутант — профессиональный угонщик: может угнать любую технику, даже технику противника. Только учтите, что ваши суперьюниты — простые смертные, от ранений гибнут так же быстро, как и простые солдаты. А гибель любого из них равносильна провалу всей миссии.

Во второй части миссии вы получите возможность отстроить свою базу и полностью разгромить противника.

1. С самого начала установите минимальную скорость игры. Двигайтесь не торопясь, время вас пока что не поджимает. Используйте специализацию юнитов: пусть Умаган валит пехотинцев, а Охотник уничтожает технику противника. Особенно будьте внимательны в самом начале игры: как только выйдете из ущелья, резко поверните на север. Дело в том, что вы наткнетесь на несколько дозорных, один из которых побежит к Attack Buggy, чтобы укатить на нем на базу и оповестить о вас приближении. Не допустите этого (если вы сразу повернете на север, как было сказано, то успеете его перехватить).

Затем пройдите дальше на запад и выйдите на тибериумное поле. Пойдите там немного, дабы полностью восстановить силы всех юнитов (тибериум лечит всех мутантов). Здесь же к вам присоединится «тибериумный демон» (управлять им вы не сможете, зато он будет, как собачка, следовать за вашими юнитами и помогать им бороться с противником). Дойдите до западного конца поля, откуда будет виден радар противника (там небольшой форпост NOD). Пусть Умаган сделает по нему пару выстрелов из снайперской винтовки. Цель — выманить из гарнизона немногочисленных защитников. Пусть они бегут к вам поодиночке и так же поодиночке гибнут под пулями ваших супермутантов. Далее, обогнув возвышенность, осторожно приближайтесь к форпосту. Первым делом уничтожьте два Attack Cycles (сбоку от дороги, в юго-западном направлении) либо захватите один из них с помощью мутанта. Далее надо уничтожить лазерную турель. Можно расстрелять ее и из снайперской винтовки, только дело это слишком нудное. Пусть лучше Охотник поставит на нее мину. Конечно, он будет серьезно ранен (пока добежит, турель пальнет по нему раза три-четыре). Но это не беда — можно отвести его подлечиться на тибериумное поле.

Затем ведите всех через мост. Сразу за мостом и будет тюремный комплекс. Пусть охотник заложит мину в здание у правого верхнего угла ограды. Взрывом снесет и часть ограды — образуется брешь, через которую вы сможете проникнуть на территорию комплекса. Только теперь будьте особенно внимательны и осторожны. Поднимется тревога, и к вам со всех сторон побегут охранники. Лучше стоять на месте и расстреливать подбегающих поодиночке. Но особенно не мешкайте, ибо с момента тревоги пошел тикать «счетчик» — вам дается 4 минуты, чтобы вызвать Тратоса. К ограде госпиталя должны подобраться и Умаган, и Охотник. Чтобы освободить Тратоса, достаточно подвести ко входу в госпиталь одну только Умаган. Однако после освобождения подвалит еще несколько охранников, и, чтобы гарантированно с ними расправиться, желательно иметь охотника. Потом побыстрее «делайте ноги». Как только подведете Тратоса к присланному транспорту, начнется вторая часть миссии.

2. Теперь в вашем распоряжении MCV и несколько роботов. Сместитесь всей командой на юго-запад, пока не обнаружите ложбину с тибериумом. Чуть выше бу-

дет поле с более дорогим синим тибериумом (но он быстро истощается). Разверните MCV примерно посередине между этими полями. Рассчитайте так, чтобы одна Refinery оказалась как можно ближе к одному полю, а вторая — к другому. Но не останавливайтесь на этом и (после добавочного Power Plant) поставьте еще и третью Refinery. Для защиты базы вам на первых порах вполне хватит сил, приданных в самом начале игры. А вот после третьей Refinery необходимо поставить барак и наклепать с полдюжины пехотинцев, дабы возместить поредевшие ряды защитников. После этого стройте Weapons Factory и начинайте массовое производство Титанов и Росомах. В этой миссии вам также доступны «Орки»-истребители. Проходить миссию (то есть разгромить базу NOD) можно как угодно, можно даже ограничиться одними роботами и вообще не производить «Орков» (но с ними интереснее). Напасть на базу можно сразу с нескольких направлений (даже с трех), только придется починить пару мостов. Вообще говоря, в этой миссии ничего не стоит задавить противника техникой (достаточно 30 — 40 юнитов). На пехоту лучше вообще не полагаться.

Для завершения миссии необходимо сровнять с землей буквально всю базу, до последнего столбика (бетонные ограждения можно не трогать).

Дальнейшая глобальная задача — пробраться к базе генерала Vega, расположенной на острове. Можете сразу браться за эту задачу, перепрыгнув к 9-й миссии. Но вы облегчите себе жизнь, если пройдете сначала 8-ю.

8*. Destroy Vega's Dam

Островная база генерала Vega очень сильно защищена. Однако в ее обороне есть одно слабое место — энергия к ее защитным сооружениям подводится с гидроэлектростанции. Если уничтожить эту станцию, то замрут установки SAM. А чтобы вывести из строя гидроэлектростанцию, достаточно уничтожить две регуляторные станции — без них электростанция «перегреется» и самоуничтожится.

Задача: уничтожить обе регуляторные станции.

Вы сразу же наткнетесь на две Attack Buggy, которые уничтожите без труда. Но пока будете с ними разбираться, трое ракетчиков отойдут в тыл и уничтожат за собой мост. Это не беда — к форпосту ракетчиков можно подобраться в обход, придерживаясь нижней кромки карты. С ракетчиками вы также справитесь без проблем и сровняете с землей их форпост. Как только уничтожите SAM Site, прибьет подкрепление (на транспортном вертолете). Дальнейший маршрут очевиден и однозначен: к правому нижнему углу карты, а оттуда зигзагом — к мосту. На пути следования вам будут попадаться отдельные пехотинцы, но это все мелочи. Опасайтесь только огнеметного танка, который обязательно где-то вынырнет по пути вашего следования. Не подставляйте под него пехоту — мигом сгорит!

Перейдя через мост, поднимайтесь на возвышенность, к следующему форпосту. Внешняя легкость при его взятии будет обманчивой — на северо-западной его окраине врыты в землю два танка, так что разберитесь сначала с ними, а потом принимайтесь крушить здания. Как только уничтожите последнюю SAM, появится подкрепление на двух транспортных вертолетах. Первый вертолет сядет возле вас — здесь проблем нет. Но второй вертолет попытается приземлиться на вражеском «пятачке» чуть к северу от вас и будет уничтожен. Однако он успеет посадить одного инженера. Все внимание обратите на этого инженера! Сразу же хватайте его и заставляйте бежать к мосту, ведущему на этот «пятачок». Инженер должен успеть починить этот мост. Но если он и погибнет, не выполнив своей задачи, не беда: миссию вы все равно сможете пройти, только в дальнейшем будет потруднее.

Ведите свою армию через мост на северо-запад. На развилке мостов вас будет поджидать небольшая группа пехотинцев, с которыми не должно возникнуть проблем. Итак, ситуация витязя на перепутье: по какому мосту лучше пойти? Если тот инженер не успел справиться со своим заданием, то у вас, собственно, выбора и нет: придется идти трудной дорогой, через северо-западный мост, и атаковать «в лоб» две базы противника. Но вот если успел (что мы и предполагаем), тогда поворачивайте на северо-восток. Расправившись с немногочисленным гарнизоном и сравняв с землей все постройки, обогните возвышенность по часовой стрелки и выйдите к ложбине. Ну и ну! Так здесь подземный туннель! Нырять в туннель, который выведет вас прямо в тыл одной из баз NOD, на тибериумное поле. Тыл-то он тыл, только прикрывается он двумя лазерными турелями — будьте к этому готовы.

Можно, конечно, сровнять с землей эту базу и ни о чем не думать. А вы не забыли о двух инженерах, которые пришли к вам с последним подкреплением? Лучше бы их использовать. Поэтому пусть первый из них захватит Refinery, а второй — Hand of Nod. Теперь есть два пути. Первый — можно даже позабавиться и построить полноценную базу из зданий NOD со всеми вытекающими последствиями. Делается это так. Если первый инженер захватил Refinery в тот момент, когда в ней находился харвестер, тогда проблем нет — харвестер автоматически станет вашим и начнет собирать вам тибериум. Если нет, тогда поступайте следующим образом. Произведите двух инженеров, и пусть каждый из них захватит по Tiberium Silos — вы получите добавку к кредитам, необходимую для дальнейших манипуляций. Произведите третьего инженера и захватите с его помощью Construction Yard. А благодаря манипуляции с захватом Silos у вас есть нужные средства, чтобы построить Power Plant и вслед за ней — новую Refinery (которой будет автоматически придан так нужный вам харвестер).

Но зачем вам база? К чему все это нудное строительство? Силы противника и так подорваны, поэтому лучше пойти вторым путем. У вас есть 2 000 кредитов (благодаря захвату Refinery), ну и наклепайте на них несколько пехотинцев NOD — пустичок, а приятно. Вторую «прибавку к пенсии» вы получите, когда уничтожите все SAM Sites на этой базе: придет традиционное подкрепление на вертолете.

Не забудьте уничтожить первую регуляторную станцию, которая расположена на этой же базе. Далее направляйтесь на юго-запад через мост. Предстоят незначительные стычки с редкими пехотинцами противника (преимущественно это будут ракетчики). Пройдя половину моста, вы получите еще немного подкрепления. Всей вашей армии за глаза хватит, чтобы, перейдя через мост и свернув на север, уничтожить вторую мини-базу противника. Там же будет и вторая регуляторная станция. Взорвите ее — и миссии конец.

9. Destroy Vega's Base

Задача: уничтожить базу NOD. Захватить пирамиду (командный пункт), в которой находится генерал Vega.

Если вы прошли предыдущую миссию, то сразу же получите в свое распоряжение MCV; если нет, то придется сначала побродить по округе и уничтожить все 7 батарей SAM, и после этого к вам придет транспорт с техникой. Второе преимущество, которое получают прошедшие предыдущую миссию, заключается в том, что первые 20 минут все батареи SAM противника бездействуют (правда, это практически ничего вам не дает).

Разверните MCV в долине меж трех тибериумных полей (с синим тибериумом). Сразу же поставьте парочку Refinery — на первое время вполне хватит, так как си-

ний тибериум собирается очень быстро и очень дорого стоит (позднее, когда иссякнут эти поля, произведите еще парочку харвестеров, так как теперь им придется ездить достаточно далеко за обычным зеленым тибериумом). Ваша задача — как можно быстрее построить Weapons Factory и начать массовое производство Титанов и Росомах. Однако первым делом произведите Mobile Sensor Array (достаточно одного), так как противник любит в этой миссии атаковать из-под земли. Никаких защитных сооружений не стройте.

Тем временем можете не спеша прочесывать окрестности и разведывать обстановку. Первым делом пройдите чуть на запад, где вы наткнетесь на мост. Этот мост ведет к островной базе противника, где укрылся генерал Вега. Мост состоит из двух половинок. Первую половину контролируете вы, вторую — противник. Разрушите свою половину моста, и тогда враг не сможет пробраться к вам с острова обычным образом (разве что под землей). Однако у противника есть еще небольшой форпост (к югу от вас), откуда он может прислать инженера и починить мост. Дабы предупредить такой случай, оставьте возле моста 3–4 юнита, а остальной группой продолжайте прочесывать окрестности, уничтожая попадающиеся по пути отдельные юниты противника и установки SAM (последнее может пригодиться: не исключено, что вы будете использовать вертолеты-«Орки»).

Первые 20 минут игры пройдут очень спокойно: враг не будет предпринимать серьезных попыток атаковать вашу базу. После этого начнутся подземные атаки группами по 3–4 юнита. Самое опасное — БТР с инженерами, которые могут успеть захватить ряд ключевых зданий. Поэтому вновь производимых роботов старайтесь равномерно рассредоточить по всей базе (гуще всего — возле Construction Yard; лучше всего обнести весь Construction Yard бетонными стенами).

Накопите с дюжину Титанов и с дюжину Росомах, переходите в контратаку (лучше сразу после отражения очередной атаки) и идите громить ими форпост противника (сами не переставайте клепать роботов). Форпост находится на маленьком острове на юге. Обратите внимание: на остров ведет мост, который контролирует противник. Если мост будет уничтожен (намерено или нечаянно), вы останетесь с носом и придется доставать врага с помощью БТР-амфибий. Дабы такого не произошло, не останавливайтесь ни на мосту, ни перед ним; придется упорно «рулить» под огнем противника. Но это не беда — гарнизон форпоста слабенький, так что потери будут небольшими.

Далее по такой же схеме можно разгромить основную базу NOD. Только сил понадобится чуть побольше: штук 15 Титанов, штук 15 Росомах и БТР с пятью инженерами на борту. Полезно также иметь штуки 4 вертолета-«Орки». Дело в том, что между половинками моста, ведущего к острову, расположены две лазерные установки — их желательно уничтожить «Орками» еще до решительного штурма (чтобы не затягивать операцию, дабы противник не успел разрушить свою половину моста).

Итак, подведите армию к своей половине моста: впереди Титаны, затем Росомахи, а в хвосте — БТР. С помощью одного из инженеров восстановите свою половину моста и сразу же устремляйтесь всей армией на остров. Принцип все тот же: успеть проскочить, пока противник не разрушил мост. На вас налетит куча «мелюзги», так что, добравшись до берега, сначала остановитесь и разберитесь с налетчиками. Затем можете неторопливо продвигаться и расстреливать по одной лазерные турели. Постарайтесь побыстрее добраться до пирамиды (в центре острова) — там находятся основные здания противника. Разгрузите БТР и займите в первую очередь здания, производящие юниты, затем Refinery. Далее — дело техники. Разгромить ос-

тальную часть базы не составит никакого труда, поскольку вы прямо на месте можете клепать новые юниты NOD. Останется только прочесать побережье и уничтожить все установки SAM. Не забудьте и про пирамиду, которую надо захватить с помощью инженера.

Р. S. Если не успеете проскочить и мост все же будет разрушен, то придется прибегнуть к способу, на который намекают разработчики: наклепать кучу БТР-амфибий, набить их пехотой и переправиться на остров. Только дело это очень муторное. Лучше уж перезагрузиться и повторить штурм.

10. Capture Hammerfest Base

Кейн нанес коварный удар и захватил базу Hammerfest, на которой находятся специальные кристаллы, применяемые в новом оружии GDI. Требуется отбить эту базу.

Задача: найти путь к базе и захватить ее с помощью инженеров; затем уничтожить все юниты и здания противника.

Обратите внимание: два уничтоженных фургона дадут два power-up'a, восстанавливающих здоровье. Посадите всех инженеров в БТР и подведите ее к этим power-up'am, но не наезжайте на них (пока что, разумеется, это незачем). Пошлите танки вдоль русла реки на восток, но не слишком далеко, так как за поворотом русла на север находится действующий Obelisk of Light.

Вам надо проехать совсем немного, и вы увидите подъем на северную возвышенность. На ней будет небольшая группа юнитов противника. Надо перебить всех, не потеряв ни танка. Пусть даже какой-то танк совсем слаб — это не беда: пусть БТР наедет на один power-up, и все танки мгновенно отремонтируются.

Спустите танки с северного склона, и вы увидите островок с радарной станцией. Прикрывается станция только одной лазерной турелью, которую можно совершенно безболезненно уничтожить с дальнего расстояния. Уничтожьте затем и радар (но не занимайте его, иначе по вашим войскам вскоре начнет бить артиллерийская установка — от этой «заразы» очень трудно избавиться). Чуть дальше на север будет «скрытый» подъем на возвышенность: надо пальнуть по тому месту пару раз, и склон осыплется, образовав проход. Поднимитесь на эту возвышенность, и справа от себя вы увидите небольшой форпост противника. Ваша цель — уничтожить все энергетические станции. Однако ваш обстрел вызовет переполох: к форпосту начнут подбегать ракетчики и прочие юниты, могущие вас «достать». Тогда переключайте огонь на них. Кроме станций полезно уничтожить вообще все юниты, даже те, которые пока что не могут вас достать — тогда дальше будет легче. (Не бойтесь разрушить мост — он вам не пригодится; казарма тоже вам ни к чему.)

После этих славных дел возвращайтесь к правому нижнему углу карты. Активируйте с помощью БТР второй power-up (стоит отремонтироваться) и ведите БТР к танкам. Тем временем танки можно уже вести дальше на север по руслу реки. Вскоре вы наткнетесь на Obelisk of Light, ставший совершенно безвредным, так как вы его только что обесточили, уничтожив Power Plants. Но на всякий случай уничтожьте и его. Теперь объедините танки и БТР в одну группу. Ваша задача — сделать стремительный бросок в левый верхний угол карты. С этой целью выезжайте на северную возвышенность и двигайтесь дальше на север к руслу реки. Возможно, за вами увяжутся недобитые юниты, вы же не обращайте на них внимания. Также не обращайтесь внимания на форпост противника, мимо которого вы проскочите. (В принципе, его можно и сейчас разгромить без потерь, но лучше не терять темпа.) Далее рулите строго по руслу на восток.

В левом верхнем углу карты (где русло заходит в тушик) нащупайте второй «скрытый» проход и активизируйте его, пальнув пару раз. Теперь вы сможете подняться на возвышенность и выехать к базе GDI, недавно занятой противником. Охраны там почти не будет — легко перебьете редких защитников.

У вас 4 инженера. Какие здания лучше всего занять? Первая мысль — занять Construction Yard. Добраться до него можно, несмотря то, что он находится внутри периметра защитного поля. Для этого достаточно будет захватить две Power Plants, и энергии уже не хватит на поддержание защитного поля. Но советую вам этого не делать. Дело в том, что захват Construction Yard послужит противнику сигналом к началу военных действий, и его база заработает «на полную катушку»: харвестеры пойдут собирать тибериум (а пока что они стоят) и начнутся атаки на вашу полуразбитую базу.

Поэтому лучше поступить так. Захватите только Barracks, Weapons Factory и обе Refinery. Это не вызовет никакой реакции у противника (его войска будут стоять на месте, ожидая сигнала). Произведите с самого начала 4 харвестера и отправьте их на добычу ресурсов. Подремонтируйте все здания. После этого наладьте массовое производство Титанов, Росомех и Hover MLRS (примерно в равной пропорции; танки на воздушной подушке понадобятся для борьбы с авиацией противника). Произведенные юниты сразу же отводите в сторону, потому что они так и норовят пострелять по защитным башням, которые расцениваются ими как чужие. Как только будет готова дюжина юнитов, обойдите свой полуостров и расстреляйте охрану у всех мостов. Уничтожьте также все SAM Sites. (Тогда получите небольшое подкрепление — мелочь, а приятно.) Далее просто ждите, пока не накопится армия количеством в 50 — 70 юнитов (чего уж мелочиться, надо покончить с врагом одним махом).

Теперь захватывайте обе Power Plants. Защитный экран падает, захватывайте Construction Yard. После этого все еще не занятые здания базы автоматически станут вашими. Противник резко активизируется, но будет уже поздно: такой армией вы просто сметете его с лица земли, он и очухаться не успеет. База NOD находится в левом нижнем углу карты. Чтобы не было слишком тесно, лучше напасть на нее сразу с двух сторон, перейдя по двум самым крайним (с запада) мостам.

11. Retrieve Disrupter Crystals

Кейн опять предупреждает GDI, и поезд с ценным грузом кристаллов уже спешит на базу NOD. К счастью, весенний паводок разрушил мост перед самым въездом на базу. Требуется захватить поезд, пока инженеры не успели починить мост.

Задача: захватить ценный груз, пока поезд не скрылся на базе NOD. В противном случае надо развернуть собственную базу, атаковать базу противника и отбить кристаллы.

Достаточно простая миссия, если проворно все сделать. Прежде всего снизьте скорость игры до минимальной, так как любая потеря темпа может дорого стоить в этой миссии. Посадите всех пехотинцев и инженеров в БТР и направьте всю армию на восток, мимо возвышенности с Hand of NOD. Вы упретесь в другую, большую возвышенность, на которую есть вход (в северо-западном направлении). Поднявшись на эту возвышенность, сделайте резкий поворот на юго-запад. Вы выйдете на «скрытый» проход. Нащупайте его курсором мыши и пальните по нему пару раз. Путь к форпосту противника свободен. До него уже рукой подать — он на другом конце тибериумного поля. Теперь обязательно сохранитесь, так вам предстоит сумасшедшая атака. Нацельте все три Hover MLRS на последний вагон поезда — там находится ценный груз. Все прочие юниты пусть атакуют ворота форпоста. Как

только вагон будет уничтожен, из него выпадет power-up, который надо как можно скорее подобрать. Пусть все юниты ринутся к нему (не забудьте разгрузить БТР) — хотя бы один из них должен успеть добежать под шквальным огнем противника. Миссия тут же закончится, как только вы подберете power-up, пусть даже у вас останется только один полуживой юнит в окружении вражеских полчищ.

Есть другой, менее напряженный способ прохождения этой миссии. Идея такая. Направьте с самого начала игры к базе противника только Hover MLRS, и пусть они разобьют ЛОКОМОТИВ поезда. (Сделать это достаточно просто.) Не беда, что вы лишитесь всех танков, зато поезд теперь уже намертво встал и никуда не денется. Теперь спокойно захватывайте Hand of NOD и наклепайте на все деньги 20 ракетчиков. С такими силами вы легко справитесь с поставленной задачей, поскольку не нужно никуда спешить.

P. S. Если оплошааете и поезд уйдет, то еще не все потеряно. Вам дадут MCV и пару Титанов. Можете разворачивать свою базу и громить противника по стандартной схеме.

Вы опять поставлены перед выбором: генерал Соломон настаивает, чтобы вы как можно быстрее атаковали базу NOD, производящую химические ракеты, а Умаган просит помочь вызволить из тюрьмы ее собратьев-мутантов.

12.* Rescue Prisoners

Задача: освободить мутантов из тюрьмы.

Вся миссия проходит с теми юнитами, которые даются вам с самого начала игры (можно еще найти двух мутантов, которые присоединятся к вам). Никаких дополнительных подкреплений вы не получите.

Прямо перед вами горная гряда, которая тянется на полкарты. Огибать ее надо с севера., так что с самого начала возьмите курс на северо-восток. Пройдя совсем немного, вы увидите, что гряда резко уходит на юг, образуя долину. В этой долине есть домик — скрытое убежище мутантов. Подойдите к этому домику, и к вам присоединятся еще два мутанта — старые знакомые по седьмой миссии. Теперь все в сборе.

Далее лучше двигаться, прижимаясь к гряде. Местность прочесывают отдельные патрули NOD, и желательно избегать стычек с ними. Помните, что в живых должны остаться все три мутанта (гибель любого из них означает автоматический проигрыш миссии). Активнее используйте пехотинцев, так их может лечить медик.

Когда пройдете примерно полкарты, гряда кончится и начнется город. Теперь надо быть особо внимательным — начинается самый сложный этап игры. (Снизьте скорость игры до самого минимума, если вы не сделали этого раньше.) Город буквально наштапигован постами и патрулями, так что надо умело лавировать, стараясь обогнуть их. Лучше всего придерживаться железнодорожной ветки, уходящей на юго-восток (только идите не по самой железной дороге, а сбоку от нее, так как можете встретить поезд). Старайтесь не ввязываться в драку, пока не наткнетесь на вкопанный в землю танк (там еще железная дорога поворачивает на северо-восток). Вот здесь остановитесь и дайте «генеральный» бой всем, кто за вами увязался (в первую очередь уничтожьте сам танк). Опекайте только мутантов и медика.

По окончании сражения объедините в одну группу мутантов и медика — дальнейшую часть игры вы будете проходить только этими суперъюнитами: у Умаган и Охотника отличное оружие, а медик будет подлечивать их по мере надобности. Все остальные юниты проще бросить на произвол судьбы, дабы они не путались под ногами (разве что можно прихватить с собой Титана, чтобы проще было сносить лазерные установки). Сейчас вам надо пробиться к мосту, который ведет к

тюрьме, расположенной в правом нижнем углу карты. Только придется сделать крюк, чтобы не попасть под обстрел одной артиллерийской установки. Маршрут такой: на северо-восток к правому верхнему углу карты, а оттуда — на юг, прижимаясь как можно ближе к правой кромке карты. (По пути попадутся отдельные патрули — это не проблема.)

Дойдя до моста, остановитесь. Мост охраняется лазерной турелью и несколькими юнитами. Для начала надо разобраться с юнитами. К северо-западу от вас (возле дороги, ведущей к мосту) находится небольшой парк, где стоят 3 NOD Buggy и 1 Attack Cycle. Пусть мутант-угонщик угонит Cycle и вернется на нем к своим товарищам. Buggies увяжутся за ним, но будут уничтожены дружным огнем мутантов. Теперь пустите Cycle к лазерной турели, охраняющей мост. Цель — выманить оттуда двух юнитов (Attack Bike и Cyborg Infantry) и уничтожить их. После этого придет черед самой турели. Ее может уничтожить только охотник, заложив свою бомбу (не забудьте подлечить его потом), либо Титан (если вы его прихватили).

Далее все просто. На другом конце моста вас поджидает лазерная турель, которая взрывается охотником (или Титаном). Ворота сносятся ими же. Немногочисленный гарнизон тюрьмы расстреливается почти мгновенно. Желательно также уничтожить наблюдательные вышки, дабы те не поднимали тревогу (впрочем, это неважно — будут подбегать только патрули, с которыми легко справиться). Снесите также ворота, держащие пленников взаперти. После этого вам останется только взорвать все четыре установки SAM, чтобы мог сесть транспорт и забрать пленников. Конец миссии.

Вы можете перепрыгнуть сразу к 15-й миссии, но не рекомендуется пройти две следующих, чтобы как следует ослабить противника.

13.* Destroy Chemical Supply

Разведка донесла о существовании базы NOD, поставляющей тибериумные токсины для научно-исследовательской программы NOD. Уничтожение этой базы серьезно задержит научные исследования; кроме того, враг лишится подкреплений, поставляемых с этой базы.

Задача: уничтожить базу NOD.

Вы высадились на узкой кромке берега, где просто физически нет места для развертывания базы. Делать нечего — надо осторожно двигаться по кромке, уничтожая изредка попадающиеся танки-невидимки противника. Будьте также поосторожнее с тибериумными «жилками» — они наносят повреждения как людям, так и технике. Скорее вы наткнетесь на маленькую химическую станцию, охраняемую одной лазерной турелью. Уничтожьте турель с дальнего расстояния (с помощью Hover MLRS) и разгромите станцию. Здесь уже есть «плоское» место, но его явно недостаточно для полноценной базы. Поэтому двигайтесь еще дальше на восток, пока не увидите подъем на южную возвышенность. Поднимитесь туда, и вы найдете прекрасное место для развертывания базы (да еще и огромное тибериумное поле будет там же, на западе).

Первые минут пять противник вообще не будет вас тревожить. Поэтому можете сразу же смело поставить две Refinery (позднее доведите их количество до 5-6), и только потом позаботьтесь об обороне базы. В первую очередь поставьте Weapons Factory и Repair Bay. Затем вам надо наладить массовое производство Hover MLRS и попутно нашлапать штук 6—8 Orca Pad (больше вряд ли уместится) и снабдить их Orca Bomber. Но между делом вам придется отбивать мелкие атаки противника (обычно группами по 3—5 юнитов). Поэтому позаботьтесь и о противопехотной

обороне (можно поставить 2–3 Guard Towers). Подземных атак не будет вообще. Будет только небольшой авианалет, но с ним прекрасно справятся Hover MLRS. Главную же неприятность будет доставлять обстрел химическими ракетами. Один заряд такой ракеты может сразу же снести плохо защищенное здание типа Repair Bay или Guard Tower — с этим ничего не поделаешь, так как противоракетной защиты у вас нет. Кроме того, ракета несет токсические вещества, так что после взрыва образуется несколько облачков ядовитого газа (зеленого цвета), которые начинают медленно мигрировать, пока не рассосутся. Юниты, попавшие в ядовитое облако, начинают терять здоровье (здания также повреждаются) — помните об этом.

Когда количество Hover MLRS достигнет 15–20 и у вас будет 6–8 Orca Bomber, произведите еще БТР и набейте его инженерами. Теперь вы готовы к атаке на базу противника. (С этих пор производите только Титанов и Россомах.) Двигайтесь сначала только танки на воздушной подушке, за ними — БТР. Из правого нижнего угла карты начинается дорога, ведущая на север. Вам надо идти по ней. Возле правого верхнего угла карты дорога резко сворачивает на запад и идет вдоль побережья прямо к главным воротам базы NOD. Само собой разумеется, вас поджидают именно с этого направления и устроят «теплый прием», если вы сунетесь туда. В результате вы положите всю армию, а добьетесь очень малого. Поэтому не сворачивайте вместе с дорогой, а продолжайте двигаться дальше на север, пока не упретесь в верхнюю кромку карты. Вот теперь и поворачивайтесь на запад. Вы обнаружите, что оказались на возвышенности, которая, как кажется, не имеет другого выхода, кроме того, по которому вы только что вошли. Но это не так. «Прощупайте» склоны курсором мыши, и вы обнаружите скрытый проход. Активизируйте его, но дальше пока что не суйтесь.

Подведите сначала поближе все бомбардировщики — очень скоро они вам понадобятся. Затем спустите по проходу только БТР, придерживаясь верхней кромки карты. Вскоре вы упретесь в речку. Здесь и разгрузите БТР. Возьмите одного инженера и ведите его вдоль берега реки, пока не наткнетесь на разрушенный мост. Почините его. Возможно, вам это не удастся с первого раза, так как начнет бить расположенная неподалеку артиллерийская установка. В любом случае, как только вы ее обнаружите, поднимайте в воздух Orca Bomber и уничтожьте ее. Затем сможете беспрепятственно починить мост. (Остальные инженеры — на всякий случай: вдруг мост ненароком будет снова разрушен.) Теперь спускайте всю армию Hover MLRS и ведите ее по мосту. Начнет бить вторая артиллерийская установка — сметите и ее бомбардировщиками. Дальнейший маршрут однозначен — по дороге и в реку (сворачивать просто некуда).

Оказавшись в реке, двигайтесь дальше на запад, пока не увидите подъем на южный берег. Поднявшись туда, вы будете приятно обрадованы. Еще бы: вы вылезли прямо к «загончику», в котором сосредоточены все энергетические станции противника. Сметите их и поднимайте в воздух бомбардировщики, которым больше не страшны вражеские SAM, лишенные энергии. Ваша задача — подавить противника, чтобы его база намертво встала: не добывала тибериум и не производила юниты. Поэтому нацеливайтесь на главные объекты — Construction Yard, Refineries — и здания, производящие юниты (либо захватите их, перебросив БТР с оставшимися инженерами с помощью Carry-all). Однако полностью разгромить базу введенными в бой силами (Hover MLRS и Orca Bomber) вам вряд ли удастся, так как у NOD еще будет довольно много юнитов и множество пехотинцев выйдет из разрушенных зданий (особенно химических лабораторий). Так что вводите в бой всех роботов, которых вы успели произвести с момента начала атаки. Их можно пустить прямо по

дороге, через главный вход базы NOD, поскольку грозные Obelisk of Light уже превратились в беззащитные мишени. Лазерные же турели элементарно сносятся Титанами с дальнего расстояния.

Но не громите базу до последнего винтика. Оставьте хотя бы одно здание. Перейдите через мост к левому верхнему углу карты. Там вы обнаружите поезд. Если вы прошли предыдущую миссию (освободили из тюрьмы мутантов), то у вас появится дополнительная задача: посадить на этот поезд командира мутантов. Задача сама по себе пустяковая, зато вы получите возможность пробраться на этом поезде в тыл врага (это будет следующая миссия), навести там порядок и тем самым облегчить прохождение основной, 15-й миссии.

Командир мутантов появится в левом нижнем углу карты (в месте старта). Чтобы побыстрее (и безопаснее) доставить его к поезду, подведите к нему БТР, загрузите его в БТР, а сам БТР перенесите с помощью Carry-all.

Уничтожьте последнее здание, и миссия завершена.

Доступ к следующей миссии вы получите, если в свое время прошли 12-ю миссию и выполнили вторичное задание в предыдущей миссии (посадили на поезд командира мутантов).

14.* Mine Power Grid

Поезд мутантов достиг энергетической подстанции. Все готово для диверсионной акции.

Задача: уничтожить все Power Plants противника.

Очень простая миссия. С самого начала снизьте скорость игры до самого минимума. Сразу же хватайте всех мутантов и отводите в горы на северо-запад. В перестрелки не вступайте. Упершись в склон горы, вылечите раненых. Разберитесь с отдельными преследователями. Теперь осмотритесь: в вашей группе три старых знакомых супермутанта — Умаган с ее снайперской винтовкой, Охотник с чудоружьем и Угонщик. Как их использовать, вы прекрасно знаете. Помните также, что потеря любого из них означает автоматический проигрыш миссии.

Вам надо только зайти на подстанцию с фланга. Для этого просто идите вдоль дороги сначала на юго-запад, а затем — на юг. Двигайтесь не спеша, чтобы успевать раздвигаться с подбегающим противником. Все шесть Power Plants стоят совершенно открыто и не охраняются никакими защитными сооружениями. С уничтожением последней из них миссия автоматически заканчивается.

15. Destroy Chemical Missile Plant

Химическая фабрика NOD является активным источником тибериумного отравления планеты, ускоряя к тому же мутации диких форм жизни.

Задача: уничтожить все Missile Silos и разгромить всю базу NOD.

Стратегический расклад такой. Вы играете на очень длинной карте (с запада на восток), так что до противника еще топать и топать. «Фишка» этой миссии — невидимость: практически вся база NOD остается невидимой для вас, пока работают соответствующие генераторы. Кроме того, враг любит применять танки-невидимки, не чурается он и инженеров (правда, глупо ведет их пешком, не используя подземный БТР). У NOD также имеется небольшой военно-воздушный флот.

Идея прохождения миссии: «вгрызться» в базу противника, захватив хотя бы одно здание; далее развернуть на новом месте свою мини-базу и начать громить врага.

Теперь по порядку. Медленно двигайтесь по ущелью, наваливаясь всем скопом на редко попадающиеся танки-невидимки. Вскоре вы выйдете в обширную долину, где

найдется достаточно места для развертывания базы. Два поля с синим тибериумом находятся у вас под боком — это даст вам быстрый старт. Позднее можно будет переключиться на обычный тибериум — два огромных поля находятся на возвышенностях с севера и юга от вас. Противник будет нападать весьма редко, что даст вам возможность спокойно развиваться. Для обороны базы будет достаточно парочки Титанов, парочки Росомах и, возможно, двух-трех сторожевых башен (в юго-восточном направлении).

Соберите дюжину Hover MLRS и, объединив их с мутантами, направьте всю армию на восток, придерживаясь как можно ближе к нижней кромке карты. (Тем временем начните производство Carry-all, БТР и 3–5 инженеров.) В одном месте придется протискиваться через очень узкий проход (может даже показаться, что пройти там невозможно). Сразу после этого вы упретесь в тупик. Но это не тупик! «Прощупайте» его мышкой, и вы обнаружите скрытый проход. Через этот проход вы подниметесь на возвышенность с тибериумными «жилками». Спустившись с нее, вы выйдете прямо к базе противника. Только по дороге не ходите, а двигайтесь в том же духе, придерживаясь нижней кромки карты. Вы буквально наткнетесь на вражескую Refinery. Не уничтожайте ее, а захватите с помощью инженеров. (Чтобы побыстрее это сделать, посадите инженеров в БТР, а БТР перебросьте на Carry-all.) Попутно можно захватить рядом стоящие Silos. Сразу же ставьте рядом Weapons Factory и начинайте массовое производство Титанов. Можно притащить свой харвестер на новую Refinery, да не помешает построить и свою рядом, благо что новое тибериумное поле совсем близко.

Теперь основательно закрепитесь, обнеся свою мини-базу защитными башнями всех типов. Попутно можно поставить с поддюжины Helipad и наклепать 6 Orcas — авиация пригодится в дальнейшем для более быстрого разгрома противника. Накопите штук 15 Титанов и поддюжины Росомах. Вам предстоит «нащупать» энергетическую подстанцию противника и разнести ее в пух и прах.

Вот здесь вы и столкнетесь со спецификой миссии. Вы начинаете спокойно идти, не видя ничего вокруг, как вдруг появляется лазерная турель и открывает по вам огонь. Вы наваливаетесь на башню, вот-вот — и ей конец, как вдруг турель исчезает, снова становясь невидимой. Отремонтировавшись, она снова начинает вести огонь. Бороться с этим можно очень просто: надо приказывать своим войскам вести ПРИНУДИТЕЛЬНУЮ стрельбу (зажав клавишу **Ctrl**), и мишень будет получать повреждение даже тогда, когда скроется из вида. Точно так же можно «нащупать» любое подозрительное место и вести принудительный огонь по нему — такое место легко распознать по характерным серым пятнам на местности.

Однако вам не придется громить всю базу описанным выше способом. Достаточно только найти и уничтожить «загончик» с энергетическими станциями. (Чтобы найти его, продвиньтесь чуть на восток-северо-восток.) Там будет штук 16 Power Plants. Как только уничтожите часть из них, так вся база противника и раскроется из-за нехватки электроэнергии. Кроме того, грозные Obelisks of Light и установки SAM превратятся в беззащитные мишени. Разгромить противника в таких условиях — дело техники (и времени). Учтите только, что в правом верхнем углу у NOD имеется небольшая авиабаза (так что используйте Hover MLRS в качестве прикрытия).

Братство, используя инопланетную технологию, стремится наладить производство боевой техники нового типа. Надо помешать этому во что бы то ни стало.

Вам предложат на выбор две миссии с совершенно одинаковым заданием: обнаружить базу по производству юнитов нового типа; после этого уничтожить все здания и юниты противника.

Каждая миссия состоит из двух частей. В первой части вам дается группа мутантов, с помощью которых надо обнаружить базу. Как только вы это сделаете, вам будут приданы подкрепления. После этого вы сможете развернуть базу и начать громить противника. Среди мутантов вы найдете трех своих старых знакомых — Умаган, Охотника и Угонщика. Потеря Умаган по-прежнему равносильна автоматическому проигрышу миссии. Только вот поначалу вы не сможете пользоваться возможностями супермутантов. Дело в том, что как только вы начнете пальбу, так база сразу же «спрячется» (сделается невидимой) и вам придется затем долго дожидаться, пока противник не протрубит «отбой». Поэтому первую часть миссии настоятельно рекомендуется проходить без лишнего шума.

Главное — не открывать огонь самому, если наткнетесь на патруль противника. Патруль может в вас пострелять, но это еще не будет означать, что вас обнаружили (база не скроется). От патруля, как правило, можно убежать. Но лучше не доводить дело до этого, тем более что патруль легко обмануть — он всегда ходит одним и тем же маршрутом (можно легко проскочить за его спиной).

16A. Destroy Prototype Facility

1. Выйдя из туннеля, двигайтесь на юг, меж двух холмов. Пройдя к долине, вы увидите что-то типа полигона NOD, над которым барражируют истребители. Пробежите через долину, постаравшись, чтобы за вами не увязались истребители. Но даже если кого из мутантов и ранят, не беда: далее вы подниметесь на возвышенность, где и подлечитесь на тибериумном поле (истребители отстанут в любом случае).

Теперь внимательно осмотрите южную оконечность возвышенности. Там имеется скрытый проход. Активизируйте его, пальнув по нему. Спускайтесь через проход в долину. Далее двигайтесь на восток, прижимаясь к гряде возвышенности, с которой вы только что спустились (она, стало быть, будет от вас к северу). Вскоре гряда повернет на север, но вы продолжайте двигаться дальше на восток (осторожно: здесь патрули). Сразу же вы увидите к северу от себя другую возвышенность. Поднимитесь на нее и перейдите через мост. Далее двигайтесь, прижимаясь к южной оконечности возвышенности. Пройдя немного, резко поверните на север. Вы выйдете как раз напротив оружейной фабрики, где проектируются новые юниты. На этом первая часть миссии завершится, вам дадут подкрепление. (Если все сделано аккуратно, то противник даже не обнаружит вас. Но на всякий случай отведите мутантов к югу.)

2. Разворачивайте базу как раз в той долине, куда вам сбросили подкрепление. Имеет смысл только сначала продвинуть MCV чуть дальше на восток, чтобы Construction Yard пришлось примерно посередине между двумя полями тибериума: тем, что находится к северу на возвышенности, и тем, что находится к югу вблизи нижней кромки карты. Ставьте здания с таким расчетом, чтобы как можно больше «вытянуть» базу в восточном направлении и тем самым подобраться как можно ближе к третьему тибериумному полю (у нижней кромки карты). Конечно, такую базу защищать потруднее, зато тибериум будет под самым носом. По мере игры можно будет наклепать штук 5—6 Refineries, и все они будут работать очень эффективно.

По поводу защиты базы. Обязательно обратите свое внимание на возвышенность к северу от вас — это ваша «ахиллесова пята». Самое неприятное будет, если противник подгонит туда несколько артиллерийских установок и начнет обстреливать базу с дальнего расстояния, тогда как вы можете и не скоро среагировать. Чтобы предупредить это, обязательно держите на этой возвышенности штук 5 юнитов. Не мешает также создать силы быстрого реагирования — полдюжины истребите-

лей Отса, способных мгновенно сорваться с места и «заткнуть дыру». Не забывайте также о сторожевых башнях — лучше всего подходят башни с ракетной боеголовкой (возможен и налет авиации противника). Поставьте их штук 6—8 по всей базе. Обязательно разверните мобильный радар — будут и атаки из-под земли.

Ваша цель — побыстрее набрать армию примерно из 20 Hover MLRS. Затем произведите 2 Carry-all, Mammoth MK II, БТР и набейте его инженерами. Объедините все Hover MLRS в одну группу и ведите ее к мутантам. Вы не забыли, где находится «загончик» с энергетическими станциями противника? (Если забыли: чуть восточнее от обнаруженной фабрики, прямо под склоном возвышенности, на которой находятся мутанты.) Конечно, сейчас вся база противника скрылась из виду, но ничто не мешает вам вести принудительный огонь (предварительно зажав клавишу **Ctrl**) по энергетическим установкам. Как только уничтожите 3—4 Power Plants, так у противника начнутся серьезные проблемы с энергией. В результате раскроется вся база и, самое главное, смолкнут Obelisk of Light и установки SAM, превратившись в беззащитные мишени. Теперь направляйте армию Hover MLRS чуть дальше на север, где, перейдя речку, она ворвется на базу NOD. Сбросьте туда же с помощью двух Carry-all вашего Mammoth MK II и БТР, набитый инженерами. Захватите несколько зданий и разверните здесь Weapons Factory. Начните в ней массовое производство Титанов и Росомх. После этого завершить разгром неприятельской базы — дело техники. Не забывайте и про своих истребителей — они полезны для «вскрытия» карты, да и могут оказать огневую поддержку.

Миссия завершится, как только не останется ни одного здания NOD и сгинет их последний солдат.

16B. Destroy Prototype Facility

1. С самого начала двигайтесь на север, пока не упрутесь в верхнюю кромку карты. Теперь поворачивайте на запад и идите, придерживаясь этой же кромки. Пройдя примерно треть пути, вы упрутесь в тупик. Но на самом деле в нем есть секретный проход. Активизируйте его и поднимайтесь на возвышенность. Над вами начнут барражировать истребители противника. Не обращайтесь на них внимания и продолжайте двигаться на запад, придерживаясь верхней кромки карты. Вблизи верхнего левого угла карты найдите второй секретный проход и тоже активизируйте его. Поднявшись на возвышенность, будьте внимательны. Ее прочесывает патруль, придерживаясь одного и того же маршрута. Поэтому не составляет никакого труда проскочить за спинами патрульных на юг, придерживаясь левой кромки карты. Пройдя примерно полкарты, вы упрутесь в третий (и последний) секретный проход. Он позволит вам спуститься в низину, где и находится искомая база противника. К ограде базы достаточно подвести одну Умаган с ее острым зрением. Она и разглядит то, что нужно. На базе автоматически будет поднята тревога, и здания базы скроются из виду. Но это не беда: задача выполнена, вам уже послано подкрепление. В ожидании этого подкрепления соберите мутантов в одну группу и займите стратегически выгодную позицию.

2. Разворачивайте базу как раз на той возвышенности, куда вам доставят подкрепление. Первым же делом постройте 2 Refinery, затем — радар, казармы и Weapons Factory. Произведите еще парочку харвестеров, так как путь к тибериуму неблизкий. Чтобы ускорить добычу тибериума, смастерите Carry-all и таскайте на нем харвестеры «вручную». Об обороне базы можете не беспокоиться — приданных в самом начале игры юнитов с лихвой хватит на это, благо что противник находится очень далеко от вас и его набегі будут весьма редкими и малочисленными.

Разве что стоит произвести мобильный радар для предупреждения подземных атак противника (а такие будут группами по 3—4 Flame Tanks).

Одновременно прочешите окрестности своей базы, особенно ту возвышенность, на которой вы находитесь. Не мешало бы уничтожить мост, ведущий дальше на запад (он вам все равно не понадобится). Подойдя к западной окраине возвышенности, вы обнаружите форпост противника, стоящий в низине. Этот форпост легко уничтожается с помощью Mammoth MK II: просто забросьте его туда с помощью Carry-all. Когда все кончится, верните его обратно и подремонтируйте.

Теперь вам понадобится полдюжины истребителей Орса и БТР, набитый инженерами. Когда все будет готово, подцепите Mammoth MK II с помощью одного Carry-all, БТР — с помощью другого и ведите всю ватагу вкупе с истребителями по старому маршруту, проложенному мутантами. Так вы гарантированно доберетесь до базы противника, минуя все установки SAM.

Дальнейшая идея действий такая же, как и в 15-й миссии: «вгрызться» в базу противника, развернуть собственную мини-базу, раздолбить энергетические станции противника, дабы его база стала видимой, а затем методически ее крушить.

Реализуется это следующим образом. Прежде всего дождитесь, пока ваш запас денег не достигнет «потолка» (где-то около 6 000). Затем снизьте скорость игры до минимальной и будьте предельно внимательными, так как вам предстоит пройти самый сложный и рискованный этап игры. Поднимите сначала в воздух истребители и направьте их к центру вражеской базы (имеется в виду тот кусочек базы, который обнаружили мутанты — он огорожен со всех сторон). Смысл — отвлечь огонь SAM на истребителей, пока Carry-all будут выполнять поставленную перед ними задачу. Carry-all с БТР разгрузите прямо в центре базы, а Mammoth MK II выгрузите у восточного угла. Там находится Obelisk of Light, который необходимо уничтожить в первую очередь. Рядом же будет артиллерийская установка, на которую затем надо переключить огонь Mammoth MK II (что-то большее этот супертанк вряд ли успеет сделать). На возвышенности (к северо-востоку от базы) обнаружится вторая артиллерийская установка, ее надо уничтожить с помощью истребителей. Одновременно выгружайте инженеров и захватывайте ближайшие здания (Refinery и вертолетные площадки вместе с вертолетами).

Теперь ваша задача — выжить любой ценой на отвоеванном «пяточке». Вы потеряете практически все юниты, с которыми ринулись в атаку (мутантов лучше вообще не вводить — зачем напрасные жертвы?). Но у вас приличный запас денег. Ремонтируйте все отвоеванные здания. Ставьте возле них защитные башни всех видов (в конце концов понадобятся и противовоздушные) — их потребуется штук 5—6. Как только все стихнет (временно, разумеется), ставьте на отвоеванном месте казармы и Weapons Factory. (Можно продать Refinery, чтобы освободить место.) Произведите парочку медиков и подведите мутантов. Далее начните на новом месте массовое производство Титанов и Hover MLRS.

Как только будет готова примерно дюжина тех и других, объедините их с мутантами и медиками и осторожно ведите на северо-восток. Ваша задача — обнаружить «загон» с Power Plants и разбить его (делается так же, как и в 15-й миссии). После этого замолкнут Obelisks of Light и установки SAM, а вся база противника станет видимой. Тогда разгромить ее станет довольно просто, так как можно будет всю использовать авиацию.

Миссия закончится, как только будет уничтожен последний солдат противника и все здания NOD будут разрушены.

17. Weather the Storm

Кодиак, командорский корабль GDI, попал в ионную бурю и из-за этого не может взлететь. Этим решил воспользоваться Кейн, бросив свои войска на обездвиженный корабль.

Задача: защитить Кодиак любой ценой; уничтожить все здания и юниты противника.

Сначала несколько слов об ионной буре. Из-за нее бездействует не только Кодиак, но и любая электронная аппаратура. Поэтому не может подняться в воздух ни один самолет (не надейтесь на свою авиацию и не стройте ее; с другой стороны, не будет и авианалетов противника), молчит радар (хорошо хоть мобильный радар все еще способен засечь подземные поползновения врага) и даже Hover MLRS бестолково топчется на месте. Поэтому всю миссию придется пройти в старом добром ключе, полагаясь только на роботов.

С самого начала уменьшите скорость игры до самого минимума: потеря любой секунды может дорого вам обойтись, и первые минуты игры будут очень «жаркими». Также поэтому старайтесь максимально близко следовать инструкциям, даваемым ниже.

Разверните MCV прямо на том месте, где он стоит. Задайте производство Power Plant. Объедините всю свою армию в одну группу и направьте ее чуть южнее Кодиака. Вскоре там появятся два танка, которые вы должны уничтожить без потерь со своей стороны.

Затем перебросьте свою армию чуть севернее Construction Yard и ждите атаки с этой стороны. Тем временем поставьте Power Plant возле Construction Yard с северо-западной стороны. Важно поставить именно там — в самом начале игры вы еще и «зажаты в пространстве». Не ставьте ничего восточнее линии Кодиак — Construction Yard, иначе скоро начнут стрельбу по новым постройкам две артиллерийские установки, расположенные на западе (слава богу, хоть до Кодиака они не добивают). Сразу же стройте казармы и ставьте их вплотную к Power Plant. Вы успеете произвести четырех «дискоболов» (а больше и не нужно), когда подрывают еще два танка противника, на этот раз — с севера. Разобравшись с ними, СРАЗУ ЖЕ отходите на восток, иначе начнут бить те самые артиллерийские установки.

Теперь вам надо упредить противника. Следующий «гвоздь программы» — обстрел двумя артиллерийскими установками, которые подъедут и расположатся на возвышенности к северу от вас. Чтобы этого не произошло, объедините всех «дискоболов» в одну группу, направьте их на эту возвышенность (через проход к западу от вас) и попридержите на линии Кодиак — Construction Yard. В ожидании противника постройте Refinery и расположите ее между Кодиаком и Construction Yard. Появившиеся артиллерийские установки элементарно забрасываются дисками-гранатами. Следите только, чтобы они не подавили ваших «дискоболов»: это единственное, чем они опасны в «походном состоянии». Если они подошли слишком близко, то бросьте гранаты, отбегите, снова бросьте и т. д.

Но вот с артиллерией покончено. Пусть «дискоболы» нащупают секретный проход к югу (он чуть восточнее от указанной ранее линии), активизируют его и спускаются по нему — так они быстрее воссоединятся с остальной частью вашей армии. Теперь ведите всю свою армию на юг (ведите за собой и харвестер). Наткнувшись на возвышенность, огибайте ее с востока. Вскоре вы наткнетесь на тибериумное поле, охраняемое двумя киборгами и одним бронемопедом. Но, хуже того — к югу на возвышенности находится артиллерийская установка, которая не замедлит всту-

пить в бой. Поэтому придется разбить свои силы: пусть роботы разбираются с киборгами, а пехота сначала уничтожит бронемопед, а затем пусть атакует артиллерийскую установку.

В ходе этого боя можно потерять пару юнитов, ничего страшного. Зато теперь у вас есть доступ к ресурсам, и пусть харвестер сразу же принимается за дело (если он еще не сделал это автоматически). Всю свою армию отведите назад, к Кодиаку. После этого постройте вторую Refinery как можно ближе к тибериумному полю, затем — Weapons Factory. На оружейном заводе произведите в первую очередь пару харвестеров — обязательно надо ускорить добычу тибериума. После этого стройте ремонтный завод и отремонтируйте роботов.

Примерно в это время наступит очередная атака NOD. Что это будет — заранее не скажешь, так как «сценарные фенечки» на этом кончатся. Хуже всего, если противник подгонит с запада пару артиллерийских установок. Немедленно уничтожайте их и отступайте, авось хоть кто-то у вас уцелеет (даже не пытайтесь «достать» те артиллерийские установки, что стоят еще западнее на возвышенности). Если же это будет подземная атака Flame Tanks, отделаетесь только потерей пехоты.

После этого будет весьма длительное затишье. Первым делом произведите мобильный радар, дабы предвидеть подземные атаки противника. Затем клевайте поочередно Титанов и Росомах. Много наштамповать вы все равно не успеете, так как вскоре практически иссякнет ваше тибериумное поле. Делать нечего — придется отбивать у противника второе поле тибериума. К этому моменту у вас должно быть готово штук 8 Титанов и с поддюжины Росомах. Объедините их в одну группу и ведите на восток. Вскоре в вашу сторону начнут бить те самые артиллерийские установки, о которых так много уже говорилось. Нацельте своих роботов на них. Окажется, что артиллерия противника стоит на возвышенности возле тибериумного поля, а само поле охраняется еще парой киборгов и бронемопедом. (Словом, та же самая ситуация, что и с «южным» полем.) Придется разбираться разом со всеми. Если аккуратно вести бой, то можно отделаться потерей лишь пары роботов, не более.

Сразу же направьте все свои харвестеры на новое поле, но армию назад не отводите — она еще постреляет по вражеским харвестерам, которые будут забредать на это поле. Тем временем постройте третью Refinery как можно ближе к новому полю. Возобновите массовое производство Титанов и Росомах. Вам надо накопить с десятков тех и других (считая армию, оставленную на поле). Объедините все юниты на втором тибериумном поле, только для защиты базы оставьте парочку Титанов и парочку Росомах (вообще никогда не прекращайте их производство). Нащупайте секретный проход на возвышенности к востоку от вас. Поднявшись на эту возвышенность, вы наткнетесь на следующее тибериумное поле, разрабатываемое вражескими харвестерами. Перестреляв харвестеры, найдите проход на возвышенность к северо-востоку от вас. Поднявшись туда, вы наткнетесь на энергетическую подстанцию противника (под возвышенностью, к югу). Она будет замаскирована, но это не беда, как вы уже усвоили из предыдущих миссий. Ведите принудительный огонь по Power Plants, и вскоре здания противника перестанут быть невидимыми для вас. Вместе с этим отключатся и Obelisks of Light. Дальнейший разгром противника очень прост.

18. Final Conflict

Противостояние NOD и GDI подходит к развязке. Кейн укрылся в своей Пирамиде и готов выпустить смертоносную ракету, которая преобразует весь лик планеты. Три установки ICBM нацелены на орбитальную станцию «Филадельфия».

Задача: уничтожить все три установки ICBM, взорвать Пирамиду и стереть NOD с лица земли.

Как только вы разберетесь с мини-базой противника (старайтесь не потерять ни одного юнита), вам дадут MCV. Разворачивайте его вблизи тибериумного «пятачка» на востоке и быстренько стройте здания в следующем порядке: Power Plant, Refinery, Barracks, Weapons Factory. Больше ничего не стройте! Произведите второй харвестер, и как только он будет готов, делайте БТР и трех инженеров. Сразу же грузите всех инженеров на БТР и ведите его к верхней кромки карты. (Здесь очень важно не мешкать — любая секунда на счету; ничего не стройте и не производите, так как скоро вам потребуется много тибериума разом). Примерно в это время вас ограничат во времени: в вашем распоряжении будет час, чтобы найти и уничтожить первую установку ICBM.

Поворачивайте БТР на запад и ведите его, прижимаясь к верхней кромке карты. Как только упретесь в верхний левый угол карты, поворачивайте на юг. Вы выйдете к старой заброшенной базе GDI с тремя танками-«мамонтами» (еще первой конструкции), которые присоединятся к вам. Объединив танки в одну группу, осторожно ведите ее на восток. Вскоре в вас начнет бить Obelisk of Light. Вы должны уничтожить это сооружение, не потеряв ни одного танка. Теперь внимание: очень ответственный момент игры (обязательно сохранитесь). Быстро бросайте БТР вперед танков и сверните чуть на северо-восток. Вы введете прямо в базу противника. Здесь же, почти с края, будет Refinery, Silos и Construction Yard. Захватите их с помощью инженеров. Постарайтесь захватить Refinery в тот момент, когда в нее въезжает харвестер, тогда получите и его. (Харвестер затем направьте на тибериумное поле возле найденной базы GDI.)

После этого начнется форменная свистопляска, поскольку к вашим зданиям начнут подтягиваться почти все вражеские юниты, которые только есть на базе. Правда, их будет не очень много, и танки сумеют с ними справиться (только следите за их состоянием: как только какой-нибудь танк стал «дышать на ладан», так отводите его чуть вглубь, дав ему время для саморемонта). Если поставить возле Construction Yard парочку оружейных башен (одну — против техники, другую — против пехоты), то можно обойтись вообще без потерь. Не забывайте только своевременно ремонтировать свои здания.

Как только наплыв юнитов прекратится, можете перевести дух. Самое страшное уже позади. Направьте танки к северу-востоку от Construction Yard и раздолбайте там все Power Plant (после этого не страшен второй Obelisk of Light). Постройте в том месте Hand Of Nod и произведите парочку киборгов — антипехотную поддержку к танкам. Медленно двигайте их по базе, вынося редко попадающиеся юниты противника. Произведите инженеров, и пусть они займут еще вторую Refinery, Vehicle Plant и Radar.

Установка ICBM находится на севере, но не уничтожайте ее сразу. Потяните время (у вас должно остаться еще минут 30 — 40), развивая свои базы. В первую очередь поставьте еще 3 — 4 Refinery, дабы оптимально собирать урожай со всех тибериумных полей. Какие юниты производить в дальнейшем, это даже дело вкуса: из «коктейля» NOD + GDI есть что выбирать! Вообще-то вас уже можно поздравить с победой: дальнейшая часть миссии будет совсем простой, хотя вам предстоит разгромить еще три базы противника. Рекомендуем иметь для этого артиллерийские установки (штук 8), Титанов (штук 10), Attack Cycle (штук 12), киборгов (штук 8) и БТР с тремя инженерами на борту; кроме того, полезно создать пару ремонтных машинок (сверх этого, у вас еще должны остаться «мамонты»). К концу миссии вам

еще понадобится дюжина Hover MLRS и, желательно, Mammoth MK II с Carry-all. За защиту своих баз можете не беспокоиться: враг и пикнуть не успеет, разве что успеет выпустить пару ракет из Храма Кейна.

Когда останется 1–2 минуты до запуска ICBM, уничтожьте ее. После этого «выдвинется» нижняя часть карты и ваше игровое поле увеличится вдвое. Начнет тикать счетчик второй ICBM. Основная база противника находится в правом нижнем углу карты, прямо под вашей первой базой. Двиньте туда свои войска. Перейдя через мост (кстати, полезно починить и второй, чтобы не толпиться всем в одном месте), возьмите немного на юг. Вы выйдете на тибериумное поле, на котором «пасутся» харвестеры противника. Начните по ним стрелять (их очень легко уничтожить), и вам навстречу высыплют немногочисленные защитники базы. Прикончить их — пара пустяков. Далее с помощью быстрых Attack Cycle нащупайте Obelisks of Light (всего их три) и уничтожьте с помощью артиллерии. Смело въезжайте на базу и займите Construction Yard, Hand of NOD и Vehicle Factory (так проще, чем разрушать их). Все прочие здания уничтожьте. Уничтожьте и ICBM — что уж мелочиться (времени и так будет достаточно). Отремонтируйтесь.

Теперь проще всего уничтожить Храм Кейна с прилегающими постройками. Он находится на острове к северу от этой базы противника (туда ведет мост). Даже не буду описывать, как это делать, — настолько все элементарно.

Остается последняя база противника с последней установкой ICBM. Единственная загвоздка — эта база находится на острове, полностью отрезанном от остальной суши (нет никаких мостов). Используя Hover MLRS, «нащупайте» единственный Obelisk of Light, находящийся на острове (достаточно проплыть вокруг острова), и уничтожьте его с помощью артиллерии. (Обелиск начнет скрываться, тогда ведите принудительный огонь.) На эту канонаду слетится множество вертолетов, так что держите поблизости Hover MLRS и Attack Cycle. Теперь можно штурмовать сам остров. «Вход» на него находится на юге (прямо напротив моста в левом нижнем углу экрана). Въезжайте туда на Hover MLRS и для облегчения дел перебросьте туда же на Carry-all всех «мамонтов» (только осторожнее: делайте короткие рейсы от моста до «входа», ибо у противника еще не подавлены установки SAM). Дальнейший разгром противника — дело техники. Если миссия все не заканчивается, поищите, не осталось ли где-то на поле недобитых юнитов или зданий противника.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ ЗА NOD

Все миссии проходились на среднем уровне сложности. Некоторые миссии являются не обязательными, но их выполнение облегчает прохождение основных миссий. Дополнительные миссии отмечаются далее звездочкой (*).

1. The Messiah Returns

В Братстве NOD плачевная ситуация. Преганный идеям Братства командир Славик обвинен в предательстве, тогда как настоящий предатель Хасан взял под контроль почти все силы NOD. Благодаря Оксане Славик избежал смерти, но общая ситуация все еще плоха. Хасан должен быть разоблачен, а его место должен занять Славик. Но для начала необходимо разобраться с гвардией Хасана.

Задача: построить Refinery и начать добычу тибериума, затем уничтожить всю гвардию Хасана.

Простенькая миссия. Сразу же начинайте производить Refinery, а на оставшиеся деньги — пехотинцев. Сможете наклепать штук 30 — больше и не требуется. Поставьте Refinery, и харвестер автоматически займется своей работой. Оставьте де-

сяток пехотинцев на своей базе, так как еще предстоит отбить две вражеские атаки с использованием подземного БТР. Всех остальных пехотинцев разбейте на две группы и прочешите окрестности.

2. Retaliation

Телестанция NOD продолжает «вешать лапшу на уши». Требуется ее захватить, дабы разоблачить гнусного предателя Хасана.

Задача: захватить телестанцию и уничтожить всех гвардейцев Хасана.

Разверните MCV, постройте Power Plant, Refinery и казармы. Строить Weapons Factory нет надобности, так как в этой миссии там можно производить только Attack Buggy, в коих нет необходимости. Гораздо проще наклепать кучу дешевых пехотинцев и повести их в атаку. Тибериумное поле находится к востоку от вас, направьте туда харвестер.

Когда будет готово штук 15 – 20 легких пехотинцев, добавьте к ним одного инженера и ведите всю ватагу на северо-восток, по направлению к башне. Через тибериумное поле не ходите, так как его испарения губительны для пехотинцев. Опасайтесь также вражеского харвестера, который может подавить вашу пехоту. Упершись в возвышенность, обходите ее по часовой стрелке (ныряйте под мост). По дороге вам будут попадаться только очень мелкие группки противника (по 2 – 3 юнита). Взберитесь на возвышенность, и пусть инженер займет телестанцию. Сразу после этого «вынырнут» несколько подземных БТР с противником; не бойтесь и не вступайте с ними в бой: очень скоро они перейдут на вашу сторону, узнав правду о Хасане. Объединенными усилиями разгромите базу возле телестанции, а затем еще одну в правом нижнем углу карты.

Далее можно перескочить к четвертой миссии, но лучше сначала выполнить третью, чтобы облегчить себе дальнейшую жизнь.

3.* Free Rebel Commander

Один из командиров, ранее преданный Хасану, отказался подчиняться ему. Командира упустили в тюрьму. Этот командир много чего знает и может вам пригодиться.

Задача: освободить командира.

С места старта идите на юг. Убив двух солдат, разрушите стену с помощью бронемопедов. Ныряйте в туннель. Из туннеля поворачивайте на восток. Поднявшись на возвышенность, вы окажетесь прямо на базе неприятеля. Перебейте всех солдат и уничтожьте грузовики. Из одного грузовика выйдут три солдата-ветерана, из другого — три инженера. С помощью инженеров захватите Hand of Nod, Silos и Refinery. Захватывая Refinery, подгадайте момент, когда в нее въедет харвестер: тогда вы получите еще и его.

Первым делом натренируйте двух инженеров и захватите с их помощью еще Silos (лишние деньги никогда не помешают) и Power Plant (дабы получить доступ к радарной карте). Далее наклепайте штук 20 солдат (проще всего — легких пехотинцев) и натренируйте еще трех инженеров. Объедините всю армию в одну группу и выходите с базы через восточный выход. Взяв немного на север, вы наткнетесь на разрушенный мост. Почините его.

Перейдя мост, вы выйдете прямо к базе противника (со стороны, не защищенной лазерными турелями). Пусть инженеры сразу же захватят Hand of Nod и Construction Yard, а все ваши вояки прикрывают их во время движения. Далее надо освободить командира, который находится в «загончике» чуть южнее Construction

Yard. Сделав это, будьте внимательны и случайно не подставьте командира под пули (или под луч лазерной турели). Сразу же отводите командира назад тем путем, которым пришли. Его можно даже не прикрывать, так как по пути никаких «подлянок» не будет. Можете продолжать громить базу, хотя это и не обязательно. (По желанию можно еще наштамповать юнитов в отвоеванном Hand of Nod.) Направьте командира к месту высадки, где его уже поджидает вертолет. Как только командир сядет в него, так миссия и закончится.

4. Destroy Hassan's Temple

Обнаружено место, где скрывается Хасан. Пусть трепещет прегатель!

Задача: разрушить Храм Хасана

Уничтожьте охрану перед мостом. Перейдите мост, и вы окажетесь на мини-базе неприятеля. Сразу же возьмите вправо, так как ко второму мосту (к тому, что идет на северо-восток) побежит инженер, чтобы починить его. Этого нельзя допустить, иначе через этот мост к вам хлынут солидные силы противника. Убив инженера, начинайте уничтожать всех защитников базы. Если вы прошли третью миссию, то в этот момент к вам придет подмога на двух подземных БТР — весьма кстати! Вслед за этим подойдет и MCV с несколькими юнитами (к югу от вас) — сразу же ведите их к себе.

Пусть один инженер займет Hand of Nod, а второй — Power Plant. Разверните MCV. Сразу же начинайте строить Refinery. Тем временем объедините все юниты в одну армию и подведите их к юго-западной оконечности вашей базы. Некоторое время туда еще будут подбегать отдельные юниты противника, и вы будете косить их из всех стволов. Как только этот поток иссякнет, сместите свою армию еще чуть дальше на юго-запад. Вы увидите огромное тибериумное поле, которое уже начал обрабатывать вражеский харвестер. Пройдя еще чуть дальше, вы увидите вражескую базу, раскинувшуюся в низине. Войск там не так уж много, так что эту базу можно брать теми силами, что у вас есть (это верно только в том случае, если вы получили дополнительное подкрепление за прохождение третьей миссии). Только лучше выманить противника из базы. Начните обстреливать харвестер (в конце концов вы разобьете его за два рейса), и редкие защитники базы будут сами выбегать под ваши пули.

К этому времени будет готова Refinery. Начните строить Weapons Factory. Произведите двух инженеров и посадите их в подземный БТР. Направьте БТР на базу противника: пусть БТР вынырнет между Refinery и Hand of NOD, а инженеры захватят их. Одновременно вламывайтесь на базу всей своей армией и перестреляйте всех, кто там еще остался (здания можно не трогать — это ни к чему). После этого ваша техника будет весьма сильно потрепана. Активизируйте power-up на вашей первой базе, и все ваши юниты станут совершенно целехонькими.

Начните массовое производство танков (Tick Tanks). Когда сделаете штук 7–10, объедините их с остальной частью вашей армии и подведите всех к разрушенному мосту (у первой базы). Сделайте инженера, и пусть он починит этот мост. Далее через мост вы зайдете в тыл основной вражеской базы. Рулите все время по дороге, стараясь нигде не задерживаться. Помните, что ваша цель — разрушить Храм Хасана, после чего миссия автоматически завершится. Храм Хасана находится на небольшой возвышенности в центре базы. Охраняется двумя лазерными турелями.

5.* Blackout

Началась ионная буря, во время которой не работает ни одно электронное устройство. Этим надо воспользоваться и уничтожить радар противника, чтобы он не успел предупредить о готовящейся операции NOD.

Задача: уничтожить радар противника.

На выполнение миссии дается 1ч 30 мин — ровно столько будет бушевать буря. Это очень много, так как миссию можно пройти за 15 минут в духе «блицкрига», взяв врага еще «тепленьким». Идея прохождения: починив мост, забраться в тыл вражеской базы, где и стоит радар.

По порядку. Уничтожив две Hover MLRS, сместитесь немного влево, пока не выйдете на тибериумное поле. Вот здесь и разворачивайте MCV. Построив Power Plant, стройте подряд две Refinery, затем — Hand of NOD и Weapons Factory. Произведите трех инженеров и 5 Tick Tanks. Объедините их с теми юнитами, что были приданы вам в начале игры (2 Tick Tanks, 3 Attack Buggy, 1 Attack Cycle), и ведите всю армию сначала на восток, затем на северо-восток и север. Путь там один: вы пройдете мимо одного разрушенного моста (который вы починить не можете) и упьетесь во второй. За защиту базы можете особо не беспокоиться, так как на ранней стадии игры на вас будут нападать только редкие пехотинцы. Достаточно будет поставить пару лазерных турелей и одного Киборга.

Почините мост. Перейдя через него, двигайтесь на северо-запад. Вы сразу же наткнетесь на пару Росомах и несколько пехотинцев. Пройдя еще чуть-чуть, вы упьетесь в Barracks и Weapon Factory противника. Захватите их с помощью инженеров и наклепайте еще штук 5 «дискоболов». Тем временем ваши войска будут отражать редкие «укусы» противника. Пройдя еще чуть-чуть на северо-запад вдоль обрыва, вы увидите спуск. Спускайтесь и уничтожьте охранника-Титана. Далее снова поворачивайте на северо-запад, вдоль того же обрыва. Не обращайтесь внимания на «цепляющегося» противника. Очень скоро вы обнаружите радарную станцию противника. Сосредоточьте на ней огонь. Как только радар будет разрушен, так миссия и закончится.

6. Eviction Notice

Необходимо найти и захватить старый храм NOD в Сараево.

Задача: найти храм NOD и защитить его, уничтожив все войска GDI в секторе.

Эту миссию можно изящно пройти минут за 15 в духе «блицкрига».

Сместитесь чуть влево, пока не наткнетесь на тибериумное поле. Разворачивайте возле него MCV и стройте Power Plant, Refinery и Hand of Nod. Тем временем пошлите две Buggy на запад, пока они не упрутся в левый нижний угол карты. Поворачивайте их на север, и очень скоро они обнаружат локомотив, заблокированный какой-то машиной, вставшей поперек путей. Уничтожьте эту машину и наблюдайте: состав покатится с горки и уничтожит пулеметную башню противника, стоящую дальше на путях. Возвращайте багги к остальным своим войскам.

Примерно в это время будет готов Hand of Nod. Сразу же приступайте к производству двух инженеров (ничего другого не стройте, даже радар: промедление смерти подобно, а деньги вам очень скоро понадобятся). Объединяйте все боевые юниты и ведите их к месту крушения, за ними — инженеров. Там вы прикончите двух солдат. Далее будьте осторожнее: если пойдете на север, то вскоре напоретесь на главные ворота базы GDI, охраняемые двумя пулеметными башнями. Поэтому возьмите курс на северо-восток, прижимаясь справа к озеру. Очень скоро вы выйдете на тибериумное поле, разрабатываемое вражескими харвестерами. Начните в них стрелять (только смотрите, чтобы харвестеры не подавили инженеров). Поднимется по тревоге вся охрана базы, и к вам начнут подходить примерно 4 Титана, 2 Росомахи и штуки 3 — 4 «дискобола». Конечно, с ними вы не справитесь. Но вам это и не нужно. Главное — выманить противника с базы.

Как только завидите Титанов, «делайте ноги» в северо-восточном направлении вдоль шоссе. Вы войдете в город. Сразу же на перекрестке сверните на северо-запад и, как только упретесь в возвышенность, поворачивайте на юго-запад. Вы выйдете прямо в тыл базы GDI, ничем не охраняемый. Кроме того, все охранники еще будут блуждать на тибериумном поле, разыскивая «обидчиков», посягнувших на их харвестеры. Теперь быстренько следуйте дальше, мимо энергетических станций.

Далее вопрос: что захватывать? Есть два варианта. Если хотите действовать совсем просто, тогда захватите Construction Yard и Refinery. После этого противник просто «заткнется». У него не будет источника поступления денег, а новую Refinery он уже не сможет построить без Construction Yard. Далее вы можете даже бросить все это на произвол судьбы, наклепать армию на первой базе и вынести ту горстку юнитов, которую компьютер построит на оставшиеся гроши (если, конечно, он не шельмует и его казна не бездонная).

Но мы предлагаем использовать второй вариант. Он чуть посложнее, зато дело быстрее подойдет к финалу. Захватите Barraks и Weapons Factory. Начните производить двух инженеров в новых казармах (не забудьте отметить эти казармы как «priority») и параллельно — Титанов. Сейчас ваша задача — продержаться некоторое время, ибо казарма находится слишком близко к одной из пулеметных башен у ворот, и эта башня сразу же начнет стрелять по казарме. Кроме того, начнут подтягиваться Титаны. Сразу же поставьте казарму на авторемонт. На пулеметную башню не обращайте внимания и переключите весь свой огонь на Титанов. Заройте Tick Tanks — так они продержатся существенно дольше. Если есть деньги, поставьте еще пару лазерных турелей возле казармы. От Титанов вы должны отбиться, благо что скоро у вас пойдут собственные. Покончив с Титанами, уничтожьте пулеметные башни. С помощью инженеров захватите Construction Yard и Refinery. Все, можете отдышаться. Далее все очевидно. Останется только «нащупать» старый храм NOD, который находится в левом верхнем углу карты.

7. Salvage Operation

Сенсационная новость: НЛО потерпел крушение в горах Северной Америки. Надо опередить GDI и вывезти оттуда артефакты. Не мешало бы и «оставить с носом» этого зазнайку — генерала Вега.

Задача: найти НЛО и извлечь из него ценные данные.

Убив трех солдат, перейдите через *левую* часть сдвоенного моста. Вы выйдете на «пятачок», патрулируемый двумя легкими пехотинцами и одним «дискоболом». Конечно, с ними можно расправиться, но зачем поднимать шум и подвергать риску вашу и без того малочисленную группу? Лучше их перехитрить. Патруль совершает регулярный маршрут по восточной оконечности «пятачка», поэтому можно так рассчитать свое движение, чтобы проскочить незамеченными. Сначала идите вдоль тех путей, по которым и шли. Вы наткнетесь на точно такой же сдвоенный мост. Но теперь вам надо обязательно свернуть и пройти по *правой* части моста. (Пойдете по левой — неминуемо наткнетесь на Титана.)

Далее резко сворачивайте вправо и двигайтесь по самой кромке обрыва. Потом кромка сворачивает на север, и вы двигайтесь, прижимаясь к ней. На этой возвышенности находится в точности такой же патруль, и его так же можно перехитрить. Вы нащупаете «потерянные» железнодорожные пути. Но вот здесь на вас нападет Росомаха, вскоре — еще одна. Ничего не поделаешь, придется дать им бой. Уничтожив обоих, сразу же дуйте вниз, по железнодорожным путям. (Недалеко находится

база противника, откуда выйдет еще одна Росомаха и увяжется за вами, но вы не обращайте на нее внимания.)

Продолжайте следовать по этой ветке, которая затем повернет на восток. Здесь вы выйдете на станцию, контролируемую людьми генерала Вега. Они уже грузят найденные в НЛО артефакты в железнодорожный состав. Как только они заметят вас, так поезд отойдет в противоположную от вас сторону. Ваша цель — как можно быстрее достать и уничтожить товарный вагон (он последний в составе). Для этого отрядите всю свою технику: две Attack Buggy и бронемопед. Гоните их строго по путям, не обращая внимания на «цепляющихся» людей генерала Вега. Вскоре вы настигнете состав, который остановился на некоторое время, не решаясь пока следовать дальше под огнем войск GDI. Вы должны успеть разбомбить последний вагон, пока поезд снова не отошел. (Если он отойдет, то заедет на хорошо укрепленную базу, откуда достать его будет практически невозможно, потому лучше перезагрузитесь.) Подберите power-up, который появится на месте разрушенного вагона, и на этом миссия закончится.

Р. S. Для интереса можно посмотреть на НЛО, потерпевший крушение, и даже захватить его с помощью инженеров, хотя это совершенно не обязательно. Для этого направьте инженеров на юг от станции генерала Вега.

Эта бестия Умаган нагула всех, и теперь ценные данные находятся у нее. Надо во что бы то ни стало перехватить проклятую мутантку. Для этого больше всего подходят два места, и вам на выбор две миссии: достаточно пройти любую из них (8A или 8B).

8A. Capture Umagon

Умаган пытается бежать, используя систему подземных дорог Нового Детройта.

Задача: захватить железнодорожный вокзал раньше, чем туда прибудет Умаган. Если Умаган удастся сесть на поезд, надо уничтожить локомотив прежде, чем состав покинет сектор.

Простая миссия. Разверните MCV рядом с тибериумным полем к северу от вас. Произведите дюжину танков (Tick Tanks), поддюжины Attack Buggy и штуки четыре инженера. Прихватите с собой еще артиллерийскую установку и ведите эту армию на север, обогнув тибериумное поле (дабы не повредить инженеров). Зайдя на возвышенность, поверните на северо-запад. Почините мост и перейдите через него. Двигайтесь на запад. Спустившись в ложбинку, вы наткнетесь на форпост противника: Barraks и Power Plant, охраняемые двумя Росомахами. Завидев вас, из казарм выбегут 5 «дискоболов». Косите их из Attack Buggy, а танки нацельте на Росомах. Уничтожьте на всякий случай казарму и двигайтесь дальше на запад.

У спуска с возвышенности разверните артиллерийскую установку. Спустите с возвышенности танки и Attack Buggy. В низине вам придется иметь дело с Титаном и небольшим отрядом пехотинцев-мутантов. Здесь же неподалеку обнаружатся две пулеметные башни. Уничтожьте их с помощью артиллерии. Когда все стихнет, подведите инженеров и направляйтесь всем скопом вдоль железнодорожных путей на юго-запад.

Когда наткнетесь на туннель, обязательно сохранитесь. Наступил самый ответственный момент игры. Нырять в туннель: сначала — танки, за ними — Attack Buggy, а после паузы — инженеры. На другом конце туннеля и будет искомая станция, охраняемая парочкой Титанов, парочкой Росомах, несколькими мутантами и несколькими турелями. Постепенно будет подтягиваться и другое подкрепление. Ваша задача — быстренько организовать безопасный проход для инженеров. Как только хотя бы один из них добежит до станции, так миссия и закончится.

8B. Capture Umagon

Требуется скрытно проникнуть в медицинскую колонию и захватить там Умаган.

Задачи: уничтожить с дальнего расстояния три мобильных радара; захватить медицинский центр до того, как оттуда сбежит Умаган.

Очень простая миссия. Разверните базу у моста, перед тибериумным полем. Произведите полдюжины танков (Tick Tanks). Больше ничего строить или производить не нужно. Дальше идите таким порядком: танки, за ними — Rocket Launchers, в хвосте — артиллерийские установки. Идите не спеша — вас никто и ничто не подгоняет. Направляйтесь на север, где на тибериумном поле расположился патруль: один Титан и две Росوماхи. Сначала дайте дружный огонь по Титану, затем — по Росумахам. Далее никто вам не будет мешать подогнать артиллерийские установки чуть ближе и уничтожить первый мобильный радар. Главное — случайно не подойти слишком близко, дабы радар не засек вас (если это произойдет, то считайте, что миссия проиграна: вы просто не успеете перехватить Умаган).

Далее подтягивайте танки и Rocket Launchers, въезжайте на возвышенность и дружной ватагой поворачивайте на юг, ко второму мобильному радару. Ситуация повторится: на подступах к нему вы наткнетесь на аналогичный патруль из одного Титана и двух Росумах. Затем настанет очередь третьего (и последнего) радара.

После этого раскроется вся карта, и вы увидите медицинский центр в правом нижнем углу экрана. Направляйтесь туда, попутно уничтожив выбежавших охранников. Здесь придется поторопиться, так как вскоре Умаган отправится на поезде (из правого верхнего угла карты) к медицинскому центру. Надо перехватить ее прежде, чем она успеет добежать туда. Делается это очень просто. Достаточно поставить танки возле самого госпиталя. После этого будет считаться, что Умаган просто некуда деваться, и миссия автоматически завершится (не надо даже обстреливать ни поезд, ни саму Умаган). Не обращайте внимания на то, что по танкам откроют огонь: их много, и броня у них крепка.

9. Sheep's Clothing

Умаган бежала. Но ведь это мы так построили. Теперь Умаган выведет нас на лагерь мутантов.

Задача: захватить Construction Yard GDI и, используя униформу GDI, разгромить лагерь мутантов.

Сделайте инженера и захватите Construction Yard. Постройте две Refinery. Один харвестер будет трудиться в «загончике», второй — разрабатывать тибериумное поле к северу от вас (надо подняться на возвышенность и проехать чуть на запад). Поставьте радар и Weapons Factory, почините Power Plants.

Произведите двух инженеров, двух медиков, 11 «дискоболов» и три БТР. Загрузите всех солдат на БТР и ведите их по следующему маршруту: на северо-восток до реки, затем по руслу реки на северо-запад (под разрушенным мостом) и на север. Вы упретесь в обрывистый берег. Посмотрите внимательно, и вы обнаружите «секретный проход». Активизируйте его, выгрузив хотя бы одного «дискобола». Поднимитесь на возвышенность и выгрузите из БТР всех «дискоболов» и медиков (инженеров оставьте). Далее будьте осторожны, так как лагерь мутантов у вас под боком.

Продвиньтесь чуть на север и начните спускаться на восток. В это время вас засечет танк-«мамонт» и станет деловито к вам подруливать. Натравьте всех «дискоболов» на него, только смотрите, чтобы он их не подавил. В качестве приманки можно показать «мамонт» пустой БТР и отогнать на запад — «мамонт» потянется за

ним, не обращая внимания на обстреливающих его «дискоболов». Затем подвзывают 2—3 грузовичка с пулеметными установками — с ними проблем не будет, так как у них очень слабая броня. (Не забывайте только вовремя подключать медиков.) Потом подойдут три фургончика с ракетными установками — у них броня покрепче, зато ракеты практически безвредны для пехоты (в версии C&C).

Когда все это стихнет, спускайте «дискоболов» вниз и уничтожьте пулеметную башню мутантов. Рядом с ней будет Construction Yard. Подгоните БТР, и пусть один из инженеров захватит его (второй инженер — на всякий «пожарный» случай).

Все. Считайте, что уже выиграли миссию. Далее — совсем просто. Поставьте рядом Weapons Factory и наклепайте в ней штук 6—8 Титанов. Ведите Титанов вместе с «дискоболами» дальше на восток по базе мутантов. В районе Hand of Nod задержитесь — предстоит небольшая стычка с двумя танками-«мамонтами» и прочей «мелюзгой». Потом опять на восток, прижимаясь к обрыву на севере (чтобы не достал Obelisk of Light, находящейся на южной возвышенности). Теперь вам надо только найти штаб мутантов (mutant headquarters) и разбомбить его. Из разрушенного штаба выбежит вождь мутантов с воплями: «Убейте лучше меня, но не трогайте детей моих». Пристрелите его, и на этом миссия автоматически закончится. Вам даже не потребуется уничтожать прочие здания и сооружения мутантов.

Прекрасная работа! Теперь мутанты думают, что это GDI совершили варварский налет на их базу. Мутанты перешли на нашу сторону.

10.* Escort Bio-Toxin Trucks

Войска GDI нанесли сокрушительный удар по базе NOD, производящей отравляющие вещества. Однако разведка донесла, что два грузовика с биотоксинами уцелели. Следует их разыскать и препроводить в надежное место.

Задача: найти грузовики и отконвоировать их в заданную точку.

Сразу же объединяйте все юниты в одну группу и идите вслед за мутантом, который будет показывать вам дорогу. У моста вас поджидает засада: один «дискобол» и два легких пехотинца. В первую очередь уничтожьте «дискобола». Теперь осмотритесь. Вашу группу возглавляет Киборг-Коммандос. Это настоящий суперъюнит с мощнейшей пушкой, которая уничтожает любой юнит с первого выстрела (если, конечно, не промажет, что, впрочем, случается очень редко). Так что в принципе всю миссию можно пройти на одном К-К.

Пустите Киборга вперед по мосту. Мост окажется разрушенным, но с его края Киборг углядит Титана, стоящего на противоположном конце, и уничтожит его с одного выстрела. Пусть один из инженеров починит мост. (Дальше инженеры вам не нужны, так что можете бросить их здесь же, чтобы они не путались под ногами.) Переведите всю группу через мост и пока что остановитесь. Подождите, пока на вас сама не выйдет Hover MLRS (с северо-востока), которая отправилась на звуки выстрелов. Киборг уничтожит ее за милую душу. Далее отправьте Киборга в заросли леса к северу от вас, и пусть он прикончит притаившегося там «дискобола».

Теперь путь свободен и можно следовать дальше по дороге (на север) вплоть до возвышенности. На возвышенность отправьте одного Киборга, и он уничтожит там Росомаху. После этого сразу же отведите Киборга назад, так как начнется «метеоритный град», который ударит прямо по этой возвышенности. Как только «град» кончится, поднимайтесь всей группой на возвышенность. Вы выйдете прямо на развилку дорог. Возле нее будет «тибериумный пятачок», и пусть на нем Киборг подлечится, если есть в этом надобность. Тем временем отрядите две Attack Buggy по дороге на запад. По пути они уничтожат двух легких пехотинцев и выйдут к форпосту

NOD, где вы и обнаружите искомые грузовики. После этого грузовики станут «вашими», то есть вы сможете управлять ими как своими юнитами. Подведите грузовики и багги к вашей основной группе.

Осталось совсем чуть-чуть: провести грузовики к указанной точке (возле правой кромки карты). Однако по пути вам придется продираться через небольшой форпост противника. Поэтому двигайтесь медленно, одной группой, прямо по дороге. Вскоре вам выйдут навстречу Титан и два «дискобола». Пусть багги займутся «дискоболами», а Киборг и бронемопеды — Титаном. Далее уничтожьте пулеметную башню с помощью тех же бронемопедов и Киборга, и путь свободен. Быстренько ведите грузовики прямо по дороге. Если начнут бросаться гранатами два «дискобола» (с возвышенностей на юге и севере), можно просто не обращать на них внимания.

11. Destroy GDI Research Facility

Ученые GDI работают над технологией, которая воспрепятствует дальнейшему распространению тибериума. Требуется найти научно-исследовательский центр и разгромить его.

Задачи: установить контакт с мутантами; очистить окрестности туннеля от патрулей GDI; найти научно-исследовательский центр (Research Facility) и уничтожить его.

Контакт с мутантами устанавливается очень просто: пройдите чуть на север и убейте солдата, охраняющего грузовик. Подойдите к грузовику. Выйдет мутант, обрадуется, что вы якобы привезли на грузовике ценное снаряжение и приведет своих собратьев. С этого момента к вам присоединится внушительная орава мутантов, с помощью которой можно расчистить окрестности туннеля от войск GDI. Правда, управлять мутантами вы не можете, зато они будут слепо следовать за вашим юнитом-шпионом, куда бы он ни пошел.

Направьте шпиона на запад, стараясь придерживаться нижней кромки карты. Так вы будете держаться на почтительном расстоянии от возвышенности (к северу от вас), на которой засело несколько «дискоболов» — зачем с ними воевать? По пути вам встретятся три патруля: сначала 3 пехотинца, затем один «дискобол», потом БТР, «дискобол» и 2 пехотинца. Расправиться с ними поодиночке — левое дело (смотрите только, чтобы БТР не подавил мутантов). Туннель находится в окрестности левого нижнего угла карты. Вход в него охраняют 2 пехотинца. На другом конце туннеля вас поджидает Титан. Когда уничтожите Титана, будет считаться, что со второй частью задания вы справились.

Теперь вам дадут подкрепление: MCV, 2 Attack Buggy, 2 Attack Cycle и 2 инженера. Ведите их через туннель, затем — на возвышенность над туннелем, где вы уже заметили тибериумное поле и несколько «бесхозных» зданий противника. Про мутантов можете забыть. (Собственно, они и сами перестанут вам подчиняться, начнут безрассудно охотиться за юнитами противника и в конце концов погибнут, напоравшись на базу GDI, находящуюся на северо-востоке.) Ведите подкрепление обязательно одной кучкой, чтобы никто не отставал и не вырывался вперед. Когда въедете на возвышенность, будьте особенно осторожны, так как на вас обязательно выйдет Hover MLRS (с северо-востока), которую надо быстренько уничтожить с помощью Attack Cycles.

Разверните MCV возле тибериумного поля и начните развиваться, построив в первую очередь две Refinery. С помощью одного инженера захватите рядом стоящую Missile Silo, с помощью второго — Power Plant. Вот теперь вас ожидает приятный сюрприз, если вы прошли 10-ю миссию: к вам прибудут те самые два грузови-

ка, которые вы тогда конвоировали. Привезут они очень ценный груз — заряд для Missile Silo. Грузовики сами подъедут туда, куда нужно, но на всякий случай все же «подстрахуйте» их маршрут.

Теперь план такой. Разыскать научно-исследовательский центр с помощью двух багги и двух бронемопедов, которых вам дали в качестве подкрепления, а затем разнести найденный центр одним ударом ракеты. Как видите, база вам и не понадобится. Но на всякий случай развивайте ее — вдруг вы не сможете найти центр с первого раза.

Идите сначала по дороге, отходящей на северо-запад от Power Plant. Затем дорога повернет на север, и примерно в этом месте вы наткнетесь на засаду из одного «дискобола» и двух пехотинцев. Расправиться с ними ничего не стоит, тем более что к вам на выручку придет небольшая (новая) группа мутантов. Эти мутанты тоже «себе на уме», то есть совершенно не будут подчиняться вам. Зато они сразу же направятся в нужном направлении: сначала по дороге на север, а затем повернут на восток. Вам надо туда же. Старайтесь ехать «в ногу» с мутантами. Только сначала вам лучше разойтись и не ехать по дороге, а следовать, прижимаясь к левой кромке карты. Так вы объедете стороной одно здание, в котором притаилось несколько «дискоболов».

Вам надо будет догнать мутантов в том месте, когда они подойдут к возвышенности. Здесь будет очень «жарко», так как с юго-востока тут же подойдут два Титана, а с возвышенности кинется целая орда «дискоболов» и пехотинцев. Справиться с ними нет никакой возможности, да это и не нужно. Поэтому кидайте мутантов на произвол судьбы (пусть они гибнут смертью храбрых), а сами как можно быстрее рулите дальше на восток, стараясь прижиматься к верхнему краю карты. За вами увяжется вся пехота (да и в лесу будет небольшая засада) — не связывайтесь в драку, а «жмите на газ». Желательно, чтобы у вас уцелели все машины, тогда дальше не будет проблем. Вам надо доехать почти до правого верхнего угла карты. Здесь вы обязательно напоретесь на одну пулеметную вышку, как бы вы ни прижимались к верхнему краю карты. Как только появится эта вышка, рулите мимо нее на юг. Еще чуть-чуть — и искомый центр перед вами. Осталось только ударить по нему ракетой, и миссия пройдена. (На всякий случай сохранитесь перед сим решающим актом — вдруг нечаянно промахнетесь.)

P. S. Остается только посочувствовать вам, если вы не прошли 10-ю миссию. Вам придется развивать и отстаивать базу. В этом случае проще всего пройти миссию с использованием оравы подземных танков-огнемечников, которые станут доступны вам после постройки технического центра.

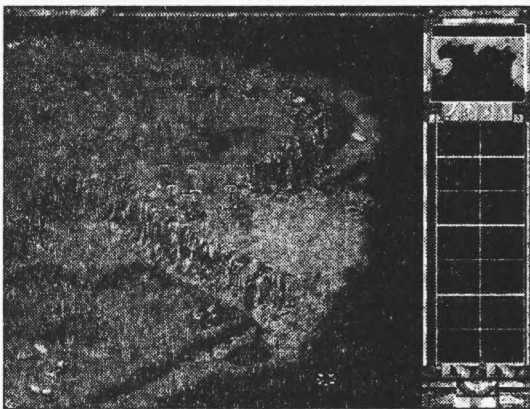
12. Villainess in Distress

Какой позор! Славик и Оксана угодили в плен. Чтобы их выволить, посылается отряд в главе с Киборгом-Коммандос.

Задачи: освободить Славика и Оксану, захватить транспортный самолет и доставить их на нем на базу NOD.

Собственно говоря, освобождать Славика лично вам и не нужно — смотрите, как это сделает Киборг. Как только вам станет доступно управление игрой, сразу же отводите Славика, Киборга и двух пехотинцев на юг для воссоединения с моторизованным отрядом. Переведите их по тонкому льду и немного подождите, пока не потонут два глупых Титана, увязавшихся за ними.

Теперь переправляйтесь по льду сами. Только не повторите «подвиг» Титанов. Технику переводите поодиночке. Особенно обратите внимание на Tick Tanks. Тан-



ки должны переправляться обязательно по сплошному льду, так что подождите немного, пока не затянутся трещины. Перейдя на ту сторону реки, идите на восток, пока не выйдете на дорогу. Далее следуйте по дороге на юго-восток, пока не покажется туннель. Через этот туннель вскоре пройдет поезд, на котором будут переводить Оксану с одной базы на другую. Здесь вам и надо организовать засаду. Вдоль путей в одну шеренгу расставьте танки, Rocket Launchers и Киборга. Танки вкопай-

те. За этой шеренгой пусть стоят бронемопеды. За ними — подземный БТР со Славиком и инженерами на борту (чтобы их ненароком не убили; инженеры могут вам пригодиться лишь в том случае, если случайно будет разрушен мост, о котором речь пойдет ниже). В тыл поставьте багги.

Вот появился из туннеля поезд. Вам надо во что бы то ни стало его остановить. Ведите дружный огонь по локомотиву или вагонам. Главное — чтобы остановился последний вагон, в котором и конвоируют Оксану. Расстреляйте этот вагон, и Оксана освобождена. Сажайте ее быстренько в БТР. Одновременно вам придется делать и второе дело. Дело в том, что одновременно с поездом подойдут два Титана (с юго-востока). Постарайтесь их уничтожить без потерь с вашей стороны (можно потерять парочку солдат, это не страшно). Одновременно еще нагрянут с тыла (с северо-запада) несколько пехотинцев и «дискобол», но с ними прекрасно справятся багги.

Теперь вам надо переправиться на ту сторону реки. Только не ходите через мост с железнодорожными путями — тогда вы выйдете прямо к воротам базы GDI. Вместо этого продолжайте двигаться по проселочной дороге на юго-восток. Вскоре вы выйдете на шоссе. В принципе, можно уже свернуть по нему (на юго-запад), только лучше пройти еще дальше. Идите, пока не выйдете на возвышенность и не упретесь в правый край карты. Вот здесь остановитесь и вкопайте танки. На вас сразу же выйдет один Титан, затем — второй. Вам надо встретить их дружным огнем. Эти Титаны охраняли подступы к мосту. Теперь путь свободен. По мосту пустите сначала танки, за ними — бронемопеды и Киборга, потом — всю остальную рать. Снесите на другом конце моста пулеметную вышку и прикончите двух пехотинцев. Вы вышли прямо к «загончику», в котором находится транспортный самолет. Разбейте ворота «загончика», выгружайте Славика и Оксану из БТР и ведите их на самолет. Как только они сядут в самолет, так миссия и закончится. Только подстрахуйте их движение, потому что рядом находятся два Титана, которые могут прийти на звуки выстрелов.

У Братства NOD появилось новое оружие — химические ракеты. Вам предлагается утвердить силу этого оружия, пройдя на выбор одну из двух миссий — 13А или 13В. Вторая миссия, на наш взгляд, полечче.

13А. Protect Waste Convoys

Задачи: основать новую базу и построить Tiberium Waste Facility; защитить конвой грузовиков с сырьем для химических ракет; разгромить базу противника.

Разверните MCV прямо на том месте, куда он прибудет. Одну за другой постройте две Refinery, которые будут добывать тибериум с ближайшего поля к северу от

вас. В первую очередь надо обеспечить должную оборону собственной базы. Прежде всего перегородите стеной с воротами северный выход с вашей базы, так как совсем рядом находится база противника. (Самое неприятное — если противник пригонит БТР с инженерами, вот против этого и надо построить стену.) Далее вам потребуются 4 артиллерийских установки: две из них разверните на севере, перед защитной стеной, две других — на возвышенности к западу от вас. Этого будет достаточно, чтобы отражать редкие вылазки сухопутных сил врага. У противника также имеется небольшая авиабаза (3 взлетных полосы) и небольшой отряд «летающей пехоты». Против всей этой напасти достаточно поставить 4–5 установок SAM.

Как только начнется иссякать северное тибериумное поле, начните разрабатывать то, что находится на возвышенности к западу от вас (поставьте рядом еще 2 Refinery). Только сначала надо это поле «прочистить». Направьте на возвышенность два танка, и пусть они засекут двух Росомх и Hover MLRS и откроют по ним огонь. Отводите танки назад, и увязавшийся за вами противник попадет под огонь артиллерийских установок.

Дальнейшая ваша задача — обеспечить безопасный проход конвоя грузовиков. Конвой пойдет по дороге, которая начинается в верхнем левом углу и тянется через всю карту к северным воротам вашей базы. Конвой начнет идти только тогда, когда вы поставите Tiberium Waste Facility, так что не делайте этого преждевременно. Для защиты конвоя вам потребуются поддюжины Tick Tanks (против бронетехники и защитных установок), поддюжины Attack Buggy (против пехоты) и десяток Rocket Launchers (против «летающей пехоты»). (Прихватите с собой также Mobile Repair Vehicle и ремонтируйтесь после каждой стычки.) Выводите всю эту армию за ворота и для начала немного отклонитесь от курса, зайдя на возвышенность к северу от вас. Уничтожьте там Hover MLRS и несколько «дискоболов», но дальше не суйтесь — там база GDI. Дальше следуйте строго по дороге. Примерно на полпути вы наткнетесь на отряд «летающих пехотинцев» (штук 6–8) — с ними должны быстренько расправиться Rocket Launchers (собственно, они были взяты именно для этого). Немного дальше прямо на дороге будет стоять опорный пункт: две защитные установки, Титан и несколько «дискоболов». Все «выносятся» без труда и без потерь, только правильно нацеливайте свои юниты: Buggy — против пехоты и т. п. Затем еще раз сверните с дороги, на этот раз на запад, на возвышенность, где надо уничтожить казарму противника и несколько охраняющих ее юнитов. На звуки выстрелов прибегут несколько юнитов с северо-востока — будьте к этому готовы. Дальше по дороге никаких «сюрпризов» нет, так что можете теперь ставить Tiberium Waste Facility и сопровождать один грузовик, который появится недалеко от верхнего левого угла карты. Впрочем, «сопровождать» — это сильно сказано, поскольку весь маршрут вы уже «зачистили» и никаких атак на грузовик быть не должно. Так что можете просто направить свою армию восвояси, к воротам собственной базы.

Грузовик привезет немного материала для химических ракет, но его не хватит даже на одну боеголовку. Грузовик разгрузится и уедет по направлению к правому нижнему углу карты. Как только он исчезнет, в левом верхнем углу появится следующий грузовик, и так они и будут циркулировать один за другим. Процесс очень медленный, так что нет смысла ждать, пока у вас будет готова хотя бы одна ракета (к тому же одна ракета не так уж и сильна — может разрушить максимум 1–2 рядом стоящих сооружения). Поэтому проще разгромить базу противника с помощью подземных юнитов.

С этой целью произведите дюжину танков-огнеметчиков и 2 подземных БТР. В БТР посадите трех инженеров, на остальные места — Rocket Launchers. Продвигай-

те эти подземные юниты на север от вашей базы. Вскоре вы наткнетесь на казарму GDI с несколькими «дискоболами» — все это сжигается за пару секунд. Дойдя до верхней кромки карты, поворачивайте на запад. Вскоре вы упретесь в бетонную изгородь — это и есть база GDI. Подныривайте под нее и дуйте вдоль шоссе на юго-запад. Вы сразу же выйдете к двум Weapons Factory и Construction Yard. Занимайте эти здания и начинайте массовое производство Титанов. Ваша задача — просто выстоять, что будет весьма несложно, так как наземных юнитов на базе — кот наплак. Серьезную неприятность доставят только бомбардировщики, но на первое время против них у вас есть Rocket Launchers. Только этого недостаточно, так что быстренько поставьте 3—4 установки SAM. В помощь лазутчикам ведите ту армию, которая участвовала в «зачистке» дороги (можно идти прямо напролом, на север, пробиваясь через главные ворота базы). Дальнейший разгром противника — дело техники.

Р. S. Как видно, химические ракеты не дают практически ничего для прохождения этой миссии. Так что можно проходить ее «наоборот»: сначала «вынести» противника, а затем поставить Tiberium Waste Facility.

13B. Establish NOD Presence

Задача: найти базу NOD, с которой потерян контакт; развить ее и уничтожить противника во всем секторе.

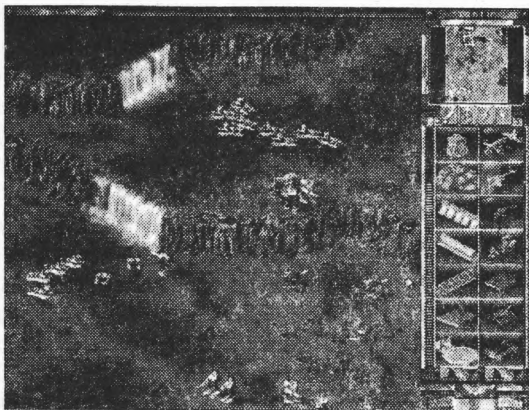
Двигайтесь все время по шоссе на северо-восток. У моста вам предстоит иметь дело с Титаном и пехотинцем, затем, при въезде в город, — с мутантами. Оба случая не должны вызвать никаких проблем, только опасайтесь мутанта-угонщика. Поэтому после моста сразу перегруппируйтесь, пустив вперед пехоту. После города спускайтесь в низину на севере — и искомая база перед вами.

Первым делом поставьте вторую Refinery и подремонтируйте здания. Пусть Weed Eater'ы собирают «жилки» внутри базы, рядом с Refinery. Теперь вам надо обеспечить надежную защиту базы и одновременно вести разведку местности с помощью бронемопедов. Атаки на вашу базу будут вестись с двух направлений: с юго-западного и южного. С первого направления будет идти в основном пехота, и там вполне достаточно иметь две лазерные турели и один Obelisk of Light. Со вторым направлением чуть похуже, так как там будет ломиться и техника, и врага желательно встречать еще на возвышенности. Поэтому постарайтесь поставить несколько зданий (например, Power Plants) как можно ближе к южной возвышенности, чтобы иметь возможность построить там две лазерные турели. Рядышком вкопайте два танка. Кроме того, разверните недалеко от переднего края 3—4 артиллерийские установки и 3—4 установки SAM (это относится ко всему фронту, а не только к южному направлению). SAM понадобится на случай атаки «крылатой пехоты» и возможного авианалета, поскольку у GDI имеется небольшая авиабаза.

Вот этой авиабазой и надо заняться в первую очередь, как только вы обеспечите должную защиту собственной базы. Авиабаза находится в правом нижнем углу карты — разведайте эту местность с помощью бронемопедов. Она состоит из четырех посадочных площадок, и рядом еще находится Weapons Factory. Все это хозяйство можно смести за 3—4 удара химических ракет.

Далее можно заняться основной базой GDI. Для этого постройте поддюжины танков-огнеметчиков и два подземных БТР. Погрузите в БТР двух инженеров и восемь Rocket Launchers. Направьте их всех сначала в левый нижний угол карты, в то место, откуда вы стартовали. Сместитесь чуть на север, пока не сможете «пронырнуть» в низину. Вы должны вынырнуть возле четырех Silos-башен. Далее пустите на

север сначала только танки, пока не наткнетесь на Construction Yard и Weapons Factory. Пусть танки отвлекают огонь на себя, а БТР вынырнут между этими двумя зданиями. Немедленно разгружайте БТР и ведите инженеров на захват Construction Yard и Weapons Factory. Сразу начинайте массовое производство Титанов. По Construction Yard начнет стрелять одна из защитных башен GDI — уничтожьте в первую очередь именно ее. Постоянно ремонтируйте здания. Поставьте рядом парочку лазерных турелей. Самое главное — закрепиться на новом месте.



Как только поток защитников схлынет, считайте, что переломный момент наступил. Далее можно громить противника любым способом, благо что в вашем распоряжении все юниты NOD и GDI. Проще всего полагаться на огневую мощь Титанов при поддержке Росوماх (против пехоты) и нескольких Hover MLRS (против «летающей пехоты»). Не забывайте также, что вы можете использовать химические ракеты.

14. Destroy Mammoth Mk II Prototype

GDI проводят полигонные испытания супероружия нового поколения — это танк Mammoth Mk II. Требуется установить, где находится полигон, и уничтожить опытный образец танка. Это существенно затормозит серийный выпуск танка.

Задачи: проникнуть на командный центр GDI и установить местоположение танка Mammoth Mk II. Уничтожить танк.

В вашем распоряжении — совершенно безоружный шпион. Зато он умеет маскироваться, так что остается невидимым для врага, если только не подойдет к нему почти вплотную. Этим и надо пользоваться, избегая патрулей при поиске командного центра. На карте имеется даже 3 командных центра; достаточно проникнуть в любой из них. Два центра — на севере, третий — на северо-востоке от вас. Проще всего проникнуть в первый «северный» центр. Но лучше всего взяться за последний, так как по пути вы найдете оптимальное место для расположения своей будущей базы.

Перейдите через мост и осторожно двигайтесь в восток. Вам предстоит пройти большой участок открытой местности, патрулируемый двумя Росумахами и тремя пехотинцами. Вскоре вы найдете второй мост, ведущий на северо-восток. Мост выводит на шоссе, которое напрямик ведет к командному центру (он будет справа от шоссе). Осталось пройти совсем чуть-чуть, но как раз здесь будьте особенно внимательны, так как шоссе патрулирует Титан. Поэтому сверните сначала немного на восток, а затем бегите на север — так можно обмануть Титана (попутно увидите на юге тибериумное поле). Заводите шпиона на командный центр, и вы увидите новое оружие в действии: как Mammoth Mk II косит технику и здания. Самое главное — вы узнаете, где он находится.

После этого вам дадут MCV с небольшим подкреплением. Вся техника прибывает в левый нижний угол карты. Ведите ее одной группой, прикрывая MCV и стараясь избегать стычек противника. Маршрут движения вам известен. Перейдя через второй мост, временно вкопайте танки, и глупый Титан сам напорется на них. После

этого смещайтесь чуть восточнее обнаруженного ранее тибериумного поля и разворачивайте базу здесь. Второе тибериумное поле будет к востоку от вас.

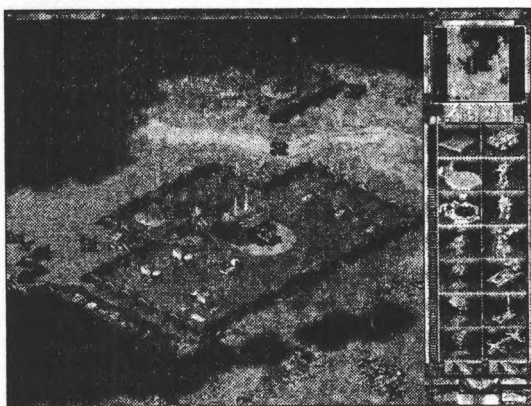
Можно сразу же поставить 3 Refinery, благо что изначально вам дается много денег, а для отражения атак на первое время вполне достаточно сил, которые у вас есть (позднее постройте еще одну Refinery). Дальше развивайтесь обычным образом: Hand of Nod — Radar — Weapons Factory — Tech Center. Как только постройте Hand of Nod, сразу же произведите 5 Rocket Launchers — на случай ранней атаки «летающей пехоты». Затем наклепайте 4 артиллерийские установки, и для отражения наземных атак этого вполне хватит. Для обеспечения противовоздушной обороны достаточно поставить 4 SAM Site. По желанию можно обнести базу защитной стеной (используйте часть стены от командного центра GDI). Произведите еще Mobile Repair Vehicle и считайте, что с защитой базы у вас все в порядке.

Итак, надежная защита базы обеспечена. Теперь вспомним о главной цели миссии. В качестве охотников за «мамонтом» проще всего наклепать аппараты Banshee. Так и делайте: с этого момента стройте только Helipad и производите только Баныши. Вы успеете наклепать штук 10 Баныши, прежде чем начнутся серьезные перебои с тибериумом. Однако этого количества вполне достаточно. Прежде всего вам надо определить местоположение «мамонта», который ушел после стрельбищ по шоссе на северо-восток. К счастью, далеко он не отошел: его площадка находится рядом с полигоном. Поэтому поднимайте Баныши в воздух и сначала нацельте их на что-нибудь в северной части полигона (хорошо бы на зенитную башню). Баныши начнут кружить вокруг цели и тем самым откроют еще небольшой участок карты. Перенацельте их еще севернее, и совсем скоро они увидят «мамонта». Сразу же перенацельте их на него, не обращая ни на что внимания. Баныши должны успеть уничтожить его прежде, чем кончится их боекомплект. Но если и кончится — не беда: возвращайтесь на базу, отремонтируйтесь и подзаправьтесь (если потеряли один аппарат — не беда: вы успеете построить новый). Затем повторите вылазку и добейте «мамонта». Впрочем, «мамонт» может «взбеситься» и просто отправиться на вашу базу вслед за улетевшими Баныши. В таком случае все даже проще: «мамонта» прекрасно расстреляют ваши артиллерийские установки еще на подходе к базе.

Как ни странно, но это довольно легкая миссия.

15. Capture Jake McNeil

База Hammerfest идеально защищена и не имеет слабых мест. Кроме одного. Как всегда, это «человеческий фактор». Jake McNeil, брат Майка Мак-Нила, проводит ин-



спекцию защитных сооружений. Надо этим воспользоваться и захватить Джейку.

Задачи: захватить форпост GDI, дожидаться там Джейку и захватить и его; доставить Джейку в указанное место.

Вы начинаете игру в правом нижнем углу карты; нужный вам форпост — в левом нижнем углу. В вашем распоряжении три БТР: два забиты инженерами, в третьем сидит Rocket Launcher. Посадите туда же трех Toxin Soldiers. Эти ребята поражают с

одного выстрела любого пехотинца, а на Джейка действуют «одурманивающе». Вам требуется добраться до форпоста без единого выстрела, иначе ваше присутствие раскроется и Джейка в спешном порядке эвакуируют на авиабазу, откуда достать его будет значительно сложнее. А если он успеет улететь, то миссия проиграна.

Ведите БТР сначала по дороге на запад, а как только увидите подъем на возвышенность к югу от вас, немедленно сворачивайте туда. Продвигайтесь дальше на запад, прижимаясь к нижней кромке карты. Увы, скоро «лафа» кончится, и вам придется съехать с возвышенности. Вот здесь будьте особенно внимательны. Вам предстоит обогнуть с севера небольшую гору, а дорога, идущая мимо этой горы, просматривается с наблюдательной вышки. Тем не менее, можно проскочить незамеченным и через это узкое место, если пускать БТР поодиночке. Далее двигайтесь опять на запад, прижимаясь к нижней кромке карты. Проехав нейтральное здание (оно называется WS Logging Company), вы вскоре упретесь в тупик. Но это только так кажется. Выгрузите Rocket Launcher'a, нащупайте с его помощью «секретный проход» и активизируйте его. Сажайте его на БТР и поднимайтесь на возвышенность. Проехав через тибериумное поле, вы выйдете прямо в тыл форпоста. Выгрузите всех.

Следующая задача — захватить все здания с помощью инженеров. Однако предварительно надо убрать всех четырех охранников-пехотинцев, что легко сделать с помощью Toxin Soldiers. Не обращайте внимания на защитные вышки, которые откроют по вам пальбу: это не будет означать, что ваше присутствие раскрыто. Захватив все здания, отведите Toxin Soldiers назад, на возвышенность. Держите также там наготове Rocket Soldiers, а оставшегося не у дел инженера посадите на БТР.

Теперь дожидайтесь прихода Джейка (он изображается в виде фигурки мутанта). Его сопровождают две патрульных Росомахи, которые прибудут немного раньше него. Росомахи зайдут через одни ворота и, немного повертевшись, отойдут к другим воротам. Самое главное — чтобы они не заметили ваших юнитов (для чего и надо было отвести Toxin Soldiers). Как только войдет Джейк, бросайте на него Toxin Soldiers, и они мигом его «обработают». После этого вы сможете управлять Джейком как собственным юнитом — сажайте его на БТР. Росомахи, скорее всего, заметят врага и откроют по вам огонь. Но их несложно уничтожить с помощью Toxin Soldiers и Rocket Launcher. Всех оставшихся в живых сажайте на БТР и дуйте назад, по уже известному маршруту. Как только доведете все БТР до правого нижнего угла карты, так появится подземный БТР. Сажайте туда Джейка, и миссия пройдена.

Р. S. Если вас обнаружили раньше времени или еще по каким-либо причинам вы не смогли захватить Джейка на базе, то еще не все потеряно. Далее Джейк направится на авиабазу, которая находится в правом верхнем углу карты. Вы можете еще успеть пробраться туда и захватить все четыре взлетно-посадочные площадки, а затем — самого Джейка. Добраться до авиабазы проще всего по реке, которая проходит с юга на север почти по середине карты (далее — на восток, через озеро).

Если хотите иметь ионную пушку в заключительной миссии, тогда пройдите следующую, шестнадцатую.

16.* Illegal Data Transfer

Необходимо добыть код для активизации ионной пушки GDI. Код поделен на три части, и каждая часть записана на одном из командных центров. Эти центры слабо охраняются.

Задачи: с помощью шпиона проникнуть во все три командных центра и стащить код; вернуть шпиона в указанное место.

В вашем распоряжении очень слабая группа, так что используйте ее аккуратно: пехотинцев — против живой силы противника, Rocket Launchers — против техники, а беззащитного шпиона держите всегда в тылу.

Начинаете игру в левом нижнем углу карты. Дорога, на которой вы стоите, ведет напрямик на базу GDI, так что сверните с нее на север и идите по возвышенности. Вы наткнетесь на патруль из трех легких пехотинцев, с которыми не должно возникнуть никаких проблем (заблаговременно выдвиньте вперед свою легкую пехоту). Пройдя чуть дальше, вы увидите мобильный радар; можете его не трогать — он не сделает вам ничего плохого. Посмотрите на склон к юго-востоку от радара, там вы нащупаете скрытый проход. Активизируйте его и спустите вниз шпиона. Он упадет напрямик к первому командному центру и стащит оттуда первую часть кода.

Возвращайте шпиона назад и всей ватагой идите чуть дальше на север. За домиками (Ammo Crates) есть секретный проход. Активизируйте его и поднимитесь на следующую возвышенность. Далее поворачивайте на восток и идите, прижимаясь как можно ближе к верхнему краю карты. Сразу за деревушкой будет второй командный центр. Вот вам и вторая часть кода.

На склоне к востоку от командного центра нащупайте очередной секретный проход и активизируйте его. Теперь вам надо спуститься к дороге и пойти по ней на восток. Дорогу патрулируют три легких пехотинца, и можно подгадать так, чтобы проскочить у них за спинами. Но можно и сразиться с ними. Потеряете одного-двух пехотинцев — не страшно. Дорога проходит мимо домиков (Ammo Crates). К югу от домиков нащупайте следующий секретный проход и активизируйте его. Спустите вниз шпиона — и последняя часть кода ваша.

Теперь требуется эвакуировать шпиона. За ним прибудет БТР, управлять которым вы никак не можете. Значит, надо подвести к нему шпиона (догадался Штирлиц!). Спускайте всех солдат к казарме возле командного центра. Впереди пусть идут легкие пехотинцы, так как предстоит короткая стычка с двумя легкими пехотинцами противника, охраняющими казарму. Далее двигайтесь всей гурьбой по дороге на запад (не забудьте прихватить шпиона), выставив вперед Rocket Launchers. Впереди — последняя стычка, на этот раз с Росмахой. Далее дорога повернет на юго-запад. Как только дойдете до развилки, поворачивайте на юг и следуйте напрямик к ожидающему вас БТР. Как только посадите шпиона на БТР, так миссия и закончится.

«Промывка мозгов» Мак-Нила-младшего увенчалась успехом: он готов снять защитный барьер базы Hammerfest и тем самым сделать ее открытой для вторжения войск Братства. План Кейна близок к завершению: запуску ракеты, которая преобразит лик планеты, может помешать только орбитальная станция «Филадельфия». Эту станцию можно уничтожить с помощью трех ракет ICBM.

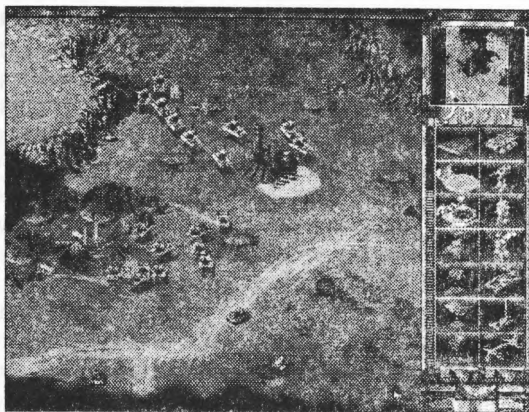
17. A New Beginning

Задачи: разместить ракеты ICBM в трех указанных местах, прежде чем «Филадельфия» успеет сделать три оборота вокруг земного шара; построить Храм NOD.

С самого начала Джейк проникнет на базу и отключит FireStorm Generator. Теперь ваш путь свободен. Прикончите двух рядом стоящих пехотинцев, и пусть один из инженеров займет генератор. Тут же продайте его: он вам все равно ни к чему, а так вы получите деньги и еще четырех пехотинцев в придачу. Объедините их с остальным отрядом и зачистите близлежащие окрестности. Пройдя чуть по дороге на север, сверните на северо-восток. Там будет пехотинец рядом с Hover MLRS. Уничтожьте их. Затем примитесь за вторую Hover MLRS, стоящую чуть севернее первой.

В довершении всего поверните по дороге на запад и убейте пехотинца, охраняющего Refinery.

Теперь все чисто. С помощью четырех инженеров захватите все Power Plants, а последнего подведите к Refinery, но пока что не занимайте ее. Дело в том, что GDI еще проводят тестовые испытания своей ионной пушки и успеют сделать один выстрел как раз по этой Refinery (если вы прошли 16-ю миссию, то после одного события пушка перейдет к вам). Затем они полностью отремонтируют Refinery. Вот после этого и займете ее.



А тем временем начинайте развитие собственной базы. Разверните MCV к западу от Power Plants, рядом с клочком синего тибериума. Сразу же поставьте рядом вторую Refinery. Теперь стройте цепочку зданий: Radar — Hand of Nod — Weapons Factory — Refinery, вытягивая ее на юго-запад, с тем, чтобы третья ваша Refinery оказалась как можно ближе к богатому тибериумному полю в левом нижнем углу карты. Сразу же сделайте еще один харвестер и направьте его к северу от недавно занятой вами Refinery противника — там тоже богатое тибериумное поле.

Теперь надобно немного разобраться и помыслить стратегически. Итак, наша главная задача — разместить все три ракетные установки в заданные точки (Храм NOD строится без проблем). На все про все вам дается ровно час времени. Первая точка находится совсем рядом с вами (к северу), и развернуть там установку не составит проблем. Только не делайте этого сейчас, дабы не привлекать внимания противника (а уничтожение установки будет, естественно, означать провал всей миссии). Вторая точка — вблизи левой кромки карты, и добраться туда можно только через базу противника. С третьей точкой попроще — не надо продираться сквозь сильную оборону, зато противник совсем рядом (под боком две базы).

Идея прохождения такова. Основное внимание — на вторую точку. Копим «ударный» кулак, сносим часть базы (ту, что «мешает»), разворачиваем установку и оставляем вокруг нее юниты на всякий случай. Берем второй «ударный кулак» (чуть поменьше) и посылаем его в качестве прикрытия на третью точку, где быстро-быстро разворачиваем вторую установку. Мгновенно ставим третью установку — и миссия пройдена (если вы уже соорудили Храм). Враг не успеет опомниться, чтобы уничтожить вторую установку.

Теперь поподробнее. Вам осталось построить еще следующие здания: Tech. Center, Missile Silo, Helipad, Temple of NOD. Между делом шлепните и четвертую Refinery как можно ближе к левому нижнему углу карты, не забывая обеспечивать все хозяйство энергией, добавляя Advanced Power Plant. Лазеры и тем более Obelisk of Light лучше не ставить. Гораздо проще обеспечить наземную защиту базы с помощью пяти артиллерийских установок, так что первым делом произведите именно их (затем переключитесь на массовое производство Tick Tanks). Разверните их близко к отвоеванной у врага Refinery (к югу от нее, разумеется). В той же окрестности поставьте четыре установки SAM — очень вероятны налеты «летающей пехоты», да и «Орки» могут пожаловать.

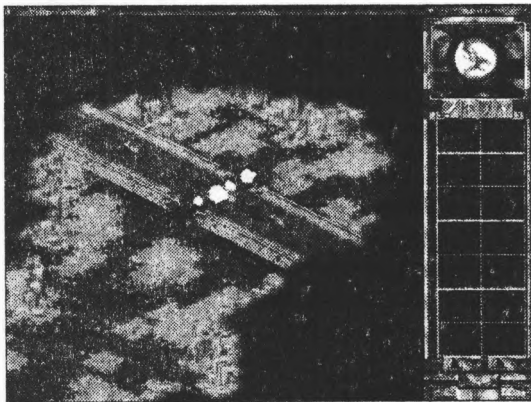
Одновременно со всем этим строительством и производством вам надо разведать подходы к тем самым удаленным точкам, на которых еще предстоит развернуть ракетные установки. В качестве разведчиков лучше всего подходят Attack Cycle. Ведите первый из них сначала на север и, упершись в возвышенность, поворачивайте на запад, затем — на север. Так вы выйдете к базе противника, минуя патрули. Быстренько переведите бронемопед через мост, чтобы выявить защитные башни противника. Бронемопед упрется в ворота вражеской базы и погибнет «смертью храбрых». Не беда, свое дело он сделал. (Мост тоже будет разрушен — не обращайтесь на это внимания.) Второй бронемопед пустите на северо-восток по направлению к третьей «ракетной точке». Переехав через мост, будьте осторожны: здесь бродит патруль из трех Росомах, и вступать с ними в бой нет никакого смысла. Вам надо только сместиться чуть на восток, нащупать другой мост и просто встать на него. На другой стороне моста — крупная база противника. Ваш бронемопед заметят Титаны и разнесут его в пух и прах вместе с мостом. А нам того и надо — с этой базы не пойдут подкрепления, когда мы начнем разворачивать ракетную установку у них под носом. (Компьютер же не догадается починить мост.)

Но на этом разведка не закончится. Как только будет готов Helipad, стройте Баныши. Вам предстоит раскрыть небольшой аэродром на первой базе противника. Направьте Баныши сначала прямоком к первой «ракетной точке». Затем нацельте на восток (отметив в качестве временной цели, например, тот мост, на котором был уничтожен бронемопед). По Баныши начнет бить ракетная башня в центре базы. Перенацельте Баныши туда, а затем верните к «ракетной точке». Покружите так несколько раз, чтобы увидеть все четыре взлетно-посадочных площадки. После этого Баныши может и погибнуть, это не так важно.

Теперь следует разнести в пух и прах обнаруженный аэродром. Лучше всего с этой задачей справятся кластерные ракеты, так как одновременно они уничтожат и припаркованные рядом самолеты. Но сгодится и ионная пушка. (Как покончите с аэродромом, переносите огонь супероружия на защитные установки.) После разгрома аэродрома взять приступом эту базу — плевое дело (да и авиация не сможет вам больше нигде пакостить). Достаточно будет десяти танков. Прихватите также на всякий случай полдюжины Rocket Launchers (если где остался недобитый самолетик). В хвосте ведите инженера (для починки моста) и собственно ракетную установку. Вам фактически нужно будет только снести защитные установки, препятствующие проходу на «ракетную точку» (парочка Титанов — не в счет). Громить базу нет смысла, да и время уже будет поджимать. Разверните ракетную установку и оста-

вьте возле нее все юниты.

Теперь возьмите с базы еще штук 6—8 танков (вы ведь не забываете их все время штамповать?), штук 5 Rocket Launchers (на всякий случай) — это будет сопровождение ко второй ракетной установке, которую вы направите по уже разведанному маршруту (к следующей удаленной «ракетной точке»). Главное — действовать быстро, чтобы противник не успел никак отреагировать. Вам фактически придется сделать лишь одну остановку, чтобы покончить с тремя



патрульными Рососомами. Одновременно ведите к своей «точке» и третью ракетную установку. Быстренько разворачивайте их — и «да здравствует дело Кейна!» (вы ведь уже построили Храм NOD, не так ли?).

MULTIPLAYER: советы россыпью ИНЖЕНЕРЫ — ЭТО СИЛА!

Инженерный захват

Самая изящная, да и самая эффективная тактика игры — захват вражеских зданий с помощью инженеров. Делается это так. Сначала противника надо чем-то серьезно отвлечь: например, сделав вид, что вы пошли на широкомасштабный лобовой штурм. Кроме того, очень полезно быстро вывести из строя его радар (например, ударом кластерной ракеты или ионной пушки). Главное — чтобы враг просмотрел, как инженеры лихо въедут на его базу с «потайного хода» на БТР. «Потайные ходы» обычно всегда находятся, ведь невозможно защитить приличную базу одновременно со всех сторон. Кроме того, если вы играете за GDI, то можете попытаться забросить БТР с воздуха с помощью Carry-all, а если за NOD — то БТР может пробраться под землей.

Попав на базу, быстренько разгружайтесь и захватывайте самые ключевые здания: Construction Yard, Weapons Factory, казармы, Refinery. Если у вас много денег, можно сразу же начать производить там новые юниты и попытаться как-то закрепиться, ставя рядом свои защитные сооружения. Но такой фокус редко проходит, да и денег всегда катастрофически не хватает. Поэтому лучше избрать тактику «продаж». Еще до начала операции постройте казарму, и пусть она пока «висит» на панели. Начните строить инженера, но задержите его строительство, когда он уже будет готов на 90 — 95 %. Так вот, захватив первое здание противника, сразу же шлепайте возле него казарму, отмечайте ее как «primary» и начинайте штамповать в ней инженеров (а первый уже почти готов). Выходящих из нее инженеров сразу же бросайте на захват близлежащих зданий, после чего немедленно продавайте эти здания — так появятся деньги на следующих инженеров. Кроме того, с каждого проданного здания вы получите еще несколько легких пехотинцев в придачу — мелочь, но такая мелочь иногда перевешивает чашу весов. Так можно продать с полбазы, пока противник сможет как-то это пресечь. Урон будет очень серьезный, особенно если вы отняли у него Construction Yard, а MCV у него нет.

Если вы играете за NOD, то можно еще выкинуть следующий фокус. Перед началом операции постройте на панели Stealth Generator, то есть пока что никуда его не ставьте, только убедитесь, что у вас в дальнейшем хватит энергии для его работы. Как только захватите первое здание, бухайте возле него генератор, и враг перестанет видеть то, что вы творите на его базе. Стройте Hand of NOD, чеканьте там инженеров, захватывайте все новые здания и продавайте их! Бороться с «невидимками» весьма трудно. А если враг впервые сталкивается с такой тактикой, то может даже не пресечь, что происходит: он будет только видеть, как его здания вдруг почему-то становятся «невидимыми» (ха-ха!).

Если вы играете за GDI, то можете попробовать следующий состав: загрузите в БТР двух инженеров, двух медиков и Ghost Stalker'a. Как действовать инженерами — вы уже знаете. И пусть одновременно с этим Ghost Stalker взрывает здания с помощью своей пластиковой мины, а медики подлечивают его.

Противодействие

Прежде всего надежно защитите свой Construction Yard, так как его потеря означает почти неминуемый проигрыш. Самый простой способ — обнесите его по пе-

риметру бетонной стеной, и ни один инженер не сможет проникнуть сквозь нее. Способ подороже — обнести его по периметру эмитерами FireStorm'a и в случае угрозы немедленно включить силовое поле. Этот способ универсален, поскольку защищает Construction Yard не только от «инженерной напасти», но и от авианалетов и артобстрелов.

Конечно, самые опасные инженерные вылазки — на подземном БТР. Простой способ предупредить это дело — строить базу на бетонных плитах, и тогда ни один БТР не сможет вылезть внутри базы. Кроме того, ваши юниты будут быстрее передвигаться внутри базы, а взрывы не будут оставлять воронок. Но дело это все же на любителя, поскольку, выкладывая бетонные плиты, вы теряете темп (что очень остро ощущается в самом начале игры), да и расходуете ресурсы. В любом случае, необходимо иметь мобильный радар, который предупредит вас о «подземном нашествии». И очень полезно иметь EMP Cannon — долбаните ею по цепочке приближающихся подземных юнитов. Это автоматически выбросит их на поверхность, причем БТР не смогут выгрузить своих пассажиров. Теперь уже не зевайте — уничтожьте всю эту братию, пока техника не «разморозилась».

Ну а если уж видите, что вражеский инженер почти добежал до вашего здания и вот-вот захватит его, тогда лучше сами продайте это здание. Тогда здание не достанется врагу, вы получите лишние деньги, а инженера встретят огнем несколько пехотинцев из проданного здания.

GDI: ТАКТИКА НАЗЕМНЫХ АТАК

Начальная стадия игры

Описываемая ниже тактика хорошо работает на ранней стадии, когда противник еще не имеет сильно укрепленной базы и мощной авиации.

Итак, создайте три ударных группы:

1. 15—20 Disc Throwers, 3—4 Medics, 4—5 Titans;
2. 4—5 Hover MLRS's, 1 Amphibious APC, 5 Disc Throwers;
3. 8 Disc Throwers, 2 Engineers, 2 Amphibious APC's.

Первую группу подведите к главным воротам базы, вторую выведите на поле, обрабатываемое вражескими харвестерами, а третью держите в засаде так, чтобы в нужный момент проскочить на базу с тыла или фланга. Введите в дело одновременно две первые группы — противник будет разрываться, не зная, чем заняться в первую очередь: то ли выручать харвестеры, то ли сосредоточить основные силы у главных ворот базы. Вот тут-то, под шумок, вы и вводите третью группу, и далее вступает в силу план «инженерного захвата».

Фронтальный прорыв

Если база противника сильно укреплена и не видно лазеек, то можно пойти и на лобовой удар, исходя из принципа «против лома нет приема». В качестве лома рекомендуется использовать группу из 5—10 Titans, 15—20 Disc Throwers, 3—4 Medics, 3—4 Disruptors. Просто начинайте вгрызаться в базу противника, не забывая подводить к себе подкрепления (настройте казармы и War Factory так, чтобы они выводили юниты сразу на передовую; если забыли — делается это с помощью комбинации **Ctrl+Alt**). Титаны и Disc Throwers быстро выносят защитные сооружения и прочие юниты (кроме воздушных), а Disruptors рушат здания целыми пачками. Держите наготове заряд Ion Cannon, если наткнетесь на что-нибудь «крутое» типа Obelisk of Light или Mammoth Mk II. У этого «кулака» только один недостаток — незащищен-

ность с воздуха, а потому держите где-нибудь поблизости отряд Hover MLRS и/или JumpJet Infantry.

GDI: ВСЕМОГУЩАЯ АВИАЦИЯ

Orca-bombers

Играя за GDI, старайтесь как можно раньше построить технический центр, чтобы иметь возможность строить «Орка»-бомбардировщики. С помощью бомбардировщиков, даже малого их количества, можно буквально творить чудеса: они прекрасно работают как в нападении, так и в защите и разнообразят тактику боевых действий.

Имея только 2 бомбардировщика, можно уже не бояться приближения Киборга-Коммандос: они «выносят» его за один проход. Вражеская артиллерия также перестает быть серьезной проблемой. С помощью только такой парочки бомбардировщиков можно нанести врагу мощнейший удар: сначала вдарьте по его Construction Yard из ионной пушки, а затем быстро довершите дело бомбардировщиками (только предварительно подгоните их поближе к вражеской базе).

Группа из 5–6 бомбардировщиков — это уже почти несокрушимая сила, если у противника нет очень сильной противовоздушной обороны: такая группа сравняет с землей любое здание за один проход. Воздушные атаки полезно комбинировать с сухопутными. В таком случае, если противник — NOD, уничтожьте с помощью авианалета Advanced Power Plant, и тогда замолкнут грозные Obelisks of Light и спадет лазерная защита. Если же ваш противник — GDI, тогда имеет смысл вдарить предварительно по радару или техническому центру. В первом случае противник лишится «глаз», во втором — возможности строить «Орка»-бомбардировщики.

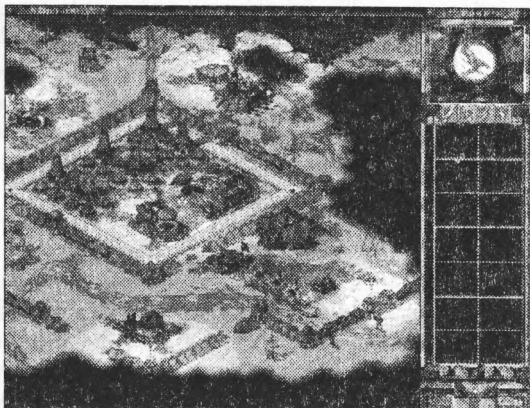
Orca-fighters

Истребители «Орка» не обладают огневой мощью и броней своих собратьев-бомбардировщиков, зато гораздо быстрее них. Истребители «Орка» очень хороши в качестве сил быстрого реагирования, когда к вашей базе подкатила артиллерийская установка противника без должной ПВО. Группа из 5–6 истребителей легко уничтожат слабое здание (типа Power Plant), оказавшееся без защиты. Однако установки SAM и Rocket Launchers — серьезная угроза для истребителей, поскольку сбивают их за несколько выстрелов.

Orca-Carry-all

Прекрасное средство для десантирования: подцепите БТР, набитый инженерами, и сбросьте его возле ключевых зданий противника — дальнейшее вам известно. Можно также забросить в тыл базы противника Mammoth MK II или парочку Disruptor'ов — наделают немало славных дел, прежде чем будут уничтожены. Но можно не доводить дело до уничтожения и вытащить своих молодцов из пекла (с помощью тех же Carry-all) и отремонтировать.

Carry-all годится и для мирных целей: с его помощью удобно доставлять харвестеры на удаленные поля и обратно.



Противодействие

Если вы играете за GDI, то есть прекрасное (но и дорогое) средство против авианалетов: включить FireStorm, и противник останется «с носом». Иначе остается порекомендовать только банальное средство: стройте побольше установок SAM или противовоздушных башен. Кроме того, расставьте средства ПВО еще *на подступах* к базе: удобно замаскировать Rocket Launchers или JumpJet Infantry где-нибудь в лесу или за обрывами.

«Летающие ведьмы»

JumpJet Infantry часто недооценивают. Между тем, взлетев в воздух, они становятся летающими юнитами со всеми вытекающими последствиями. Они могут совершенно безнаказанно нападать на юниты, не способные стрелять по воздушным целям, а ведь таких юнитов — большинство. Грозные Obelisks of Light превращаются для них в беззащитные мишени. Добавьте к этому повышенную маневренность — пехотинец с ракетным ранцем может запросто запрыгнуть на возвышенность, зайдя с неожиданного места, или тем самым оторваться от преследователя. Кроме того, сами JumpJet-пехотинцы могут стрелять по воздушным целям, так что они могут играть еще роль подвижной ПВО. Летающая пехота — также прекрасное средство для борьбы с артиллерийскими установками противника.

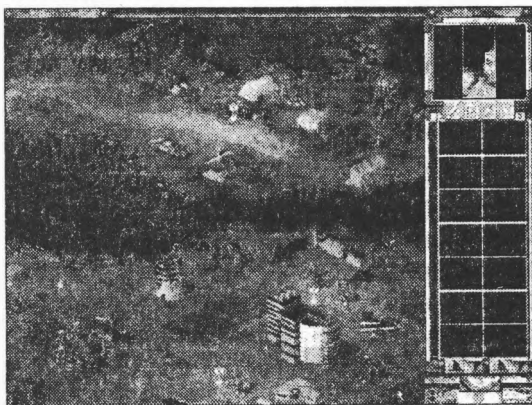
NOD: НАШ ОТВЕТ ЧЕМБЕРЛЕНУ

Ранние атаки

У NOD есть два самых быстрых наземных юнита: Attack Cycle и Attack Buggy. Первый хорош при борьбе с техникой, второй прекрасно косит пехоту. Поэтому полезно смешивать эти юниты и устраивать неожиданные набеги на самой ранней стадии игры. Есть большие шансы быстренько заехать где-нибудь с тыла или фланга на базу противника, пока она не успела обрасти защитными сооружениями. Ну а если встретите достойный отпор, всегда успеете унести ноги.

Артиллерия — царица полей

А не пехота, как традиционно считается. В версии Westwood'a артиллерия очень сильна: стреляет очень точно на огромные расстояния и наносит значительный урон (так что это безобразие Westwood собирается устранить в ближайшем патче, сделав артиллерию менее точной). Артиллерия — ключевое звено при организации наземных



атак: разверните 5–6 артиллерийских установок на подступах к базе и начните ее обстреливать с дальнего расстояния. Результат будет потрясающим. Только не забудьте защитить артиллерию. Самое опасное — ответный авиаудар противника, так что охраняйте каждую установку 7–10 Rocket Launchers. И, разумеется, держите рядом Tick Tanks и Киборгов, если заявится бронетехника противника. Кроме того, Tick Tanks и Киборги вам понадобятся, когда вы начнете въезжать во вражескую базу.

Подземные юниты

Артобстрелы очень полезно комбинировать с подземными атаками. Начав обстреливать вражескую базу, вы тем самым выманите из нее основные силы. Вот тут-то и настанет самый подходящий момент неожиданно вылезть прямо в центре базы вашим подземным БТР, набитым инженерами (да и Rocket Launchers с Киборгами сгодятся), при поддержке танков-огнеметчиков. Далее все понятно.

Базы-невидимки

Укрывать свою базу с помощью Stealth-генераторов — отличная идея. Так вы будете держать в секрете свои планы, и врагу останется только догадываться, какой сюрприз вы ему готовите: то ли мощный артобстрел, то ли сокрушительный налет Баныши, то ли... Ну и, конечно, врагу будет труднее строить собственные планы, не зная расположения ключевых зданий и защитных сооружений вашей базы. Единственный минус — занятие это довольно дорогое и не очень-то надежное: база мгновенно раскрывается, как только возникают перебои с энергией.

Вот на этом и строится тактика борьбы с базами-невидимками: обнаружить и разбить энергетические станции. Для этой цели подходят любые быстрые юниты, играющие роль камикадзе: направляйте их прямо на вражескую базу (лучше одновременно несколько и с нескольких сторон) и наблюдайте, какие здания они раскроют. Ключевые здания и Power Plants тут же отмечайте с помощью значков waypoints (чтобы не забыть раскрытое местоположение), а затем наносите по ним удары с помощью ионной пушки или кластерных ракет. Борьба с такими разведчиками-камикадзе — обносить ключевые здания лазерной оградой, тогда они к ним не смогут приблизиться.

При атаках на «невидимые базы» можно применять и лобовую тактику: начните вести принудительный огонь (зажав клавишу **Ctrl**) по подозрительному месту, и если там действительно что-то есть, то оно и покажется.

MVC + Stealth Generator

Постройте Stealth-генератор на панели. Незаметно подведите MCV поближе к вражеской базе. Разверните его и тут же ставьте рядом Stealth Generator; затем наладьте на новом месте массовое производство юнитов. Если противник не заметил вашего маневра, в дальнейшем его ожидает большой сюрприз: неожиданно появившаяся у него под боком целая армия головорезов.

ХАРВЕСТЕРНАЯ ВОЙНА

Атакуем харвестеры

Если у врага очень сильно защищена база, значит, недостаточно хорошо защищены харвестеры — ведь невозможно успеть везде (если, конечно, враг не сильно обогнал вас в развитии). Так что можно попробовать достать врага здесь.

Если вы играете за GDI, то для быстрого уничтожения харвестера можно применять следующие комбинации: 6 Orca Bombers; 5+ Orca Fighters; 2 Disruptors, переброшенных с помощью Orca Carryalls, или 10 Disc Throwers, переброшенных на Amphibious APC's (только в последнем случае смотрите, чтобы харвестер не подавил пехоту; в случае оной опасности разбегайтесь — клавиша **X**).

Если вы играете за NOD, то лучшая антихарвестерная группа — это 10–20 Rocket Launchers (авиация им не страшна). А если вы всерьез решили разделаться с харвестером, то прихватите штук 10 Киборгов, которые послужат прикрытием, если враг выбежит спасать свои харвестеры. Пехоту Киборги косят отлично, да и технику способны задержать на длительное время.

Защищаем харвестеры

Старайтесь всегда предоставлять своим харвестерам хотя бы минимальную защиту. Чтобы сделать это, выделите несколько юнитов, затем зажмите **Ctrl+Alt** и щелкните **левой кнопкой** мыши по харвестеру. После этого выделенные юниты, как собачки, будут следовать за харвестером и атаковать любого, кто осмелится выстрелить по нему.

Если вы играете за GDI, то в качестве охранников удобно брать несколько Ро-сомах (против пехоты) и несколько Hover MLRS (против бронетехники и авиации). Полезно также использовать «Орка»-истребители: тогда они будут автоматически патрулировать значительное пространство вокруг харвестера и автоматически восстанавливать боекомплект, в нужное время отлетая на базу.

Если вы играете за NOD, то в качестве охранников удобно брать дешевую и маневренную комбинацию Buggy + Cycle. Но можно использовать и Stealth Tanks. Это дорогое удовольствие, зато можно устроить врагу сюрприз. Представляете: враг не видит у вашего харвестера никакой защиты, спокойно посылает туда парочку «Орка»-истребителей, переключает свое внимание на что-нибудь другое, а потом недоумевает, куда же делись его любимцы.

Крадем харвестеры

Если вы играете за NOD, то у вас появляется прекрасная возможность втихую красть харвестеры. Сначала найдите удаленное от базы противника поле, куда наведываются его харвестеры. Желательно, чтобы рядом были склоны гор или деревья, где можно было бы спрятаться. Затем доставьте туда на подземном БТР мутанта-угонщика и спрячьте его за каким-нибудь препятствием. Как только появится вражеский харвестер, угоняйте его на свою базу, разгружайте его там, а затем уничтожайте харвестер, чтобы получить мутанта назад. Можно очень долго повторять эту операцию, пока противник не догадается, куда же исчезают его харвестеры.

Харвестер-камикадзе

Загрузите харвестер **синим** тибериумом и направьте его напрямик на базу противника (можно забросить на Carry-all). Припаркуйте его возле ключевых зданий и затем либо ждите, пока глупый противник не уничтожит его, либо сделайте это сами. Синий тибериум взрывоопасен, а потому взрыв будет 6-го-го!

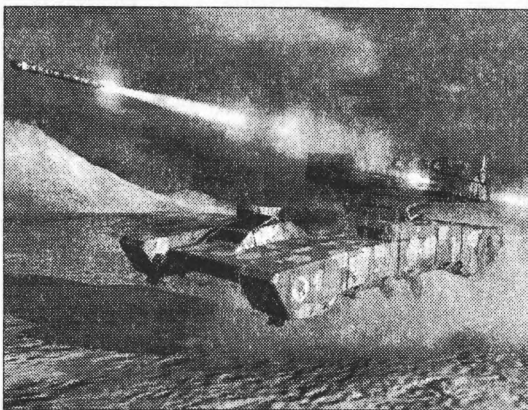
Но если вы играете за NOD, то у вас есть отличная контраттика — перехватите харвестер с помощью мутанта-угонщика, а затем либо используйте харвестер по назначению, либо переадресуйте его на базу противника.

VISCAROIDS

Синий тибериум обладает высокой радиоактивностью. Любой солдат, попавший на синий тибериум, быстро «загибается», превращаясь в Viscaroid — это как бы иноземная форма жизни. Viscaroid в младенческом возрасте не страшен, но он постепенно растет, как-то незаметно убивая других солдат и «подъедая» здания (при этом вы слышите характерное чавканье), превращаясь во взрослого Вискароида. А вот это уже действительно опасный зверь — жрет здания быстрее, чем вы их ремонтируете. И убить взрослого Вискароида уже не так-то просто: во-первых, он относится к классу летающих юнитов, а, во-вторых, надо сосредоточить на нем одновременно приличную огневую мощь, так как Вискароид самоизлечивается. Например, требуется не менее 4 Rocket Launchers, чтобы уничтожить

его — меньшее количество бесполезно, так как Вискароид будет лечиться быстрее, чем вы будете наносить ему урон.

Отсюда мораль: не недооценивайте этих «мошек» и старайтесь подбросить эту «свинью» противнику. Например, можно пожертвовать несколькими легкими пехотинцами (все равно это «пушечное мясо»), направив их умирать на поле с синим тибериум недалеко от базы противника. Глядишь, противник проморгает сей факт, а очухается лишь тогда, когда Вискароиды уже «вгрызутся» в его базу. (Кстати, это удобное время для вашей атаки — противник будет разрываться, не зная, что важнее.) Вискароидов можно также заманивать. Начните стрелять по какой-либо взрослой особи, а затем направьте этот юнит к базе противника. Вискароид увяжется за обидчиком и придет туда, куда вам надо. Скорее всего, юнит вы потеряете, но и врагу «достанется на орехи».



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕСТНОСТИ

Пользуйтесь тем, что пехоту можно довольно легко замаскировать за деревьями или под склонами.

Учтите, что некоторые юниты, например, танк-огнеметчик или Киборг-Коммандос, бьют только по прямой. Поэтому несколько «дискоболов» или Rocket Launchers, стоящих на возвышенности, легко разобьют танк-огнеметчик прежде, чем он до них доберется.

Полезно самому рыть траншеи на подступах к собственной базе: траншеи заметно замедляют продвижение сухопутных юнитов. Чтобы сделать это, ведите принудительную стрельбу по желаемому месту (лучше всего — из артиллерийских установок).

Если ваши юниты охраняют какой-то узкий проход, то можно и не дожидаться появления там противника. Просто прикажите им вести принудительный огонь по проходу. Это полезно также тем, что противник начнет недоумевать, где и из-за чего поднялась пальба, и отвлечется от более важных дел.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Продажа техники

Если вы играете за GDI, то можете продавать ненужную технику. Для этого надо загнать юнит на Repair Bay, после чего вам станет доступен режим продажи, когда вы наведете значок доллара на юнит.

Дешевый харвестер

Постройте лишнюю Refinery и продайте ее после того, как из нее выйдет харвестер. Половина вложенной суммы вернется к вам. Таким образом, вы получите харвестер за 1000\$ вместо 1400\$; кроме того, в придачу достанется несколько пехотинцев.

Бесконечная силовая защита

FireStorm всем хорош, только имеет досадное свойство быстро кончатся, а затем подзаряжаться. Это можно обойти следующим образом. Активизируйте FireStorm, а затем продайте 1–2 Power Plants, чтобы уровень производства энергии упал ниже уровня ее потребления. На иконке FireStorm'a появится надпись «On Hold», и она перестанет «тикать». Тем не менее, силовое поле никуда не денется и будет оставаться хоть до бесконечности. Правда, поступая так, вы лишитесь «глаз», ибо радар заглохнет из-за нехватки энергии. Так что выбирайте, что вам важнее.

ТАБЛИЦА**Пояснения**

Н.Р. — Hit Points, то бишь «здоровье».

Урон — это, ясное дело, урон, наносимый оружием; если в этой графе стоит число со знаком минус, значит, данный юнит лечит или ремонтирует; если стоит (x2), значит, спаренное оружие.

ROF — Rate Of Fire, то есть скорострельность.

D — дальность выстрела.

Броня бывает следующих типов:

None — нет брони; юнит легко уничтожается пулями и огнем, но очень живуч под обстрелом противотанковых орудий и ракет;

Wood — «деревянная» броня; наихудший вид брони, так как легко разрушается любым оружием;

Light — обычная «средненькая» броня; дает приличную защиту от пуль, но легко пробивается противотанковыми снарядами и ракетами;

Heavy — «крутая» броня; практически не пробиваемая пулями и хорошо защищающая от взрывов;

Concrete — бетон есть бетон; надо долго долбить снарядами, прежде чем разрушить его.

Название	Цена	Н.Р.	Броня	Оружие	Урон	ROF	D
Light Infantry	120	125	None	Minigun	8	1.4	4
Disc Thrower	200	150	None	Grenade	40	4	4.5
Rocket Infantry	250	100	None	Bazooka	25	4	6
Jumpjet Infantry	600	120	Light	JumpCannon	15 (?2)	2.6	5
Cyborg	650	300	Light	Vulcan3	20	2	4
Cyborg Commando	2000	500	Heavy	CyCannon	120	3.3	7
Ghost Stalker	1750	200	Light	LtRail	150	4	6
Hunter-Seeker Droid	1000	500	Light	Suicide Bomb	11000	0.06	0.5
Engineer	500	100	None	нет	-	-	-
Medic	600	125	None	лечит	-50	5.3	2.83
Mutant Hijacker	1850	300	None	нет	-	-	-
Wolverine	500	175	Light	AssaultCannon	40	3.3	5
Attack Buggy	500	220	Light	RaiderCannon	40	3.6	4
Attack Cycle	600	150	Wood	BikeMissile	40	4	5
Devil's Tongue	750	300	Light	FireballLauncher	2 (?2)	3.3	4.25
Tick Tank	800	350	Light	90 mm	36	3.3	6.75
Titan	800	400	Heavy	120 mm (Titan)	70	5.3	6.75
Hover MLRS	900	230	Wood	HoverMissile	30 (?2)	4.5	8

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Artillery	975	300	Light	155 mm	150	7.3	18
Stealth Tank	1100	180	Light	Dragon	30 (?2)	3.3	6
Disruptor	1300	500	Heavy	SonicZap	1 / 3	8	6
Mammoth Mk.II	3000	800	Heavy	MechRailgun	200	4	8
				MammothTusk	40 (?2)	5.3	6
Mobile Repair Vehicle	1000	200	Light	ремонтирует	-50	5.3	1.8
Amphibious APC	800	200	Heavy	нет	-	-	-
Subterranean APC	800	175	Heavy	нет	-	-	-
Mobile Sensor Array	950	600	Wood	нет	-	-	-
Harvester	1400	1000	Heavy	нет	-	-	-
Weed Eater	1400	600	Heavy	нет	-	-	-
MCV	2500	1000	Heavy	нет	-	-	-
Orca Fighter	1000	200	Light	Hellfire	30	3.3	6
Orca Bomber	1600	260	Light	Bomb	160	0.6	5
Harpy	1000	225	Light	HarpyClaw	60	2.4	5
Banshee	1500	280	Light	Proton	20	0.2	5
Carryall	750	175	Light	нет	-	-	-
Mammoth Tank	N.A.	600	Heavy	MammothTusk	40 (?2)	5.3	6
				120 mmx	50 (?2)	5.3	6.75
Baby Visceroid	N.A.	200	Light	SlimeAttack	100	5.3	1.3
Adult Visceroid	N.A.	500	Heavy	SlimeAttack	100	5.3	1.3
Laser Turret	300	500	Wood	LaserFire2	30	2.6	5.5
Vulcan Tower	350	500	Light	Vulcan	18	1.7	6
SAM Missile	500	600	Wood	RedEye2	33	3.6	15
RPG Tower	800	500	Light	RPG	110	5.3	8
Obelisk of Light	1500	725	Wood	LaserFire	250	8	10.5

КАК СМЕНИТЬ ГРАФИЧЕСКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ

Откройте файл sun.ini в любом текстовом редакторе и замените параметры

ScreenWidth = 640

ScreenHeight = 400

на желаемые. Например, чтобы сделать 1024x768, надо поставить

ScreenWidth = 1024

ScreenHeight = 768

ИНТЕРНЕТ

Самые крупные

англоязычные сайты:

www.tiberiansun.com

www.tiberiumsun.com

www.tiberian.com

www.tsden.com

www.cnc2.com

editing.tiberian.com

русскоязычные сайты:

red.zone.ru

my.elvisti.com/verger/



Игорь Савенков

DARKSTONE

Разработчик: **Delphine Software**

Издатель: **Take 2 Interactive**

Выход: **август 1999 г.**

Жанр: **action/RPG**

Требования: **P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.**

Графика: ★★★★★★★☆☆

Звук: ★★★★★☆☆☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★☆☆

Финальный рейтинг: **8,5**

Эх, ну и ночь сегодня. Льет как из ведра. Хороший хозяин не то что собаку — курицу на двор не выгонит. Ну да вы не беспокойтесь, уважаемый, проходите поближе к огню, садитесь за стол. Сейчас дочка похлебки принесет. И эля. Жаркое у нас нынче знатное... А сами откуда путь держите? И за какой надобностью в наши края? Славы ли ищите, богатств, или от беды до срока укрываетесь? Не пеняйте на старого корчмаря, уважаемый, не по злему умыслу спрашиваю. Не из пустого любопытства. Много лет здесь живу, за корчмой слежу. Разных людей повидал, тьму историй слышал. Глядишь, и присоветую чего-нибудь дельного, с людьми нужными сведу... Ну, не хотите говорить — дело ваше, а вот наемднн завернули в корчму герои из неведомой страны и поведали историю о Темном Камне, о кровожадном драконе и бранных подвигах. Интересуетесь? Эх, ночь сегодня дождливая, долгая, вот сейчас подкину дровишек и перескажу, что запомнилось...

В одной дальней стране, где магия и колдовство в чести до сих пор, жили мирные люди. Работали, служили, богине Калибе (Kaliba) молились. Возводили в честь доброй богини храмы и монастыри, несли подаяния, приходили за благословением. И было так много веков подряд, пока не появился монах-отступник. Имени его теперь никто не помнит, но украл супостат артефакт силы великой и возомнил себя равным богине. Стал изучать черную магию и постепенно превратился в некроманта. Но слишком велики были силы «Руки Вселенной» (Astral Hand) — артефакта богов, и не поддавались они никак пониманию. Единственное, для чего смог вероломный монах их использовать, — научился он превращаться в дракона.

Проведали об этом монахи и друиды, объединились, и изгнали Драака (так теперь стали звать отступника) в дальние северные пределы. А предмет магический, против некроманта созданный, разделили на семь кристаллов и раздали семи тайным хранителям. И снова все пошло хорошо.

Прошли годы, и вдруг объявилось зло неведомое. Горят деревни, пропадают младенцы, исчезает рыба в озерах, снова летает над землей дракон... Не терял времени даром Драак — набрал армию мертвых, подчинил себе многих магов, договорился с гоблинами, крысами, пауками да ящерицами и не дает спокойной жизни честным людям. А все друиды и монахи старые разбрелись и исчезли из виду. Никто теперь толком не знает, где кристаллы волшебные хранятся и как этими кристаллами воспользоваться.

Вот и обратились к героям, что недавно в корчме моей вечерять останавливались. Помогите, мол, избавьте от напасти. А было тех героев четыре пары — в паре мужчина и женщина. Всего восемь человек. Сейчас про каждого расскажу.

Воин (warrior) — для приключений создан. Силой обладает недюжинной, оружие и доспехи берет великолепные. В ближнем бою почти любого противника одним ударом решает.

Амазонка (amazon) — прожила всю жизнь среди женщин и обожает показывать свое превосходство над мужчинами. Для этого обучалась различным видам рукопашного боя. Основная характеристика, как и у воина, — сила.

Первые двое умеют предметы чинить, торгуются в лавках рьяно, в лесу грибы находят, рыбу свежую ловят. А в запале боя концентрируются и гораздо сильнее становятся.

Ассасин (assassin) — тренированный убийца. Мораль с законом для него — пустые слова. Подкрадывается, бьет со спины. Очень ловок. Врагов с дальней дистанции ножами и топорами метательными потчует.

Вор (thief) — мечтает о богатстве и использует свою удивительную ловкость для воровства. Стреляет из лука метко. Справная девка.

Эта пара умеет магию в предметах определять, торговаться, замечать ловушки и их обезвреживать. Подбираются к противнику скрытно. Воровать ловки. Не заметил даже, кто из них плошку глиняную со стола стащил, ну да ладно, я не в обиде — все одно надколота была.

Мудрец (wizard) — провел все время предыдущее над книгами. Постиг тайны магий различных и чар колдовских. Здоровьем слаб, зато разумом силен. Дерется плоховато, но берегитесь, супостаты! Одним заклинанием может положить столько врагов-чудовищ, сколько воин и за час не одолеет.

Колдунья (sorceress) — силу свою из природы черпает. Заклинания — ее стихия. Слушок ходит, что опаснее колдуньи нет.

Маги прекрасно обращаются с предметами: могут отыскать, определить, зарядить. Только чинить не умеют. Медитация позволяет силу магическую увеличивать. Языки знают различные, но это — для мультиплеера.

Монах (monk). Жизнь в монастыре нелегка, потому и учатся монахи военному делу. Служение богам дарует им возможность применять магические знания. Основная характеристика — жизнеспособность.

Жрица (priestess) — воительница во славу своего бога. Длительные скитания по миру научили ее одинаково доверять и магии, и оружию. А уж о выживании и говорить не приходится — это просто ее любимый конек.

Ох, уж мне эти святоши! На внешний вид и благочестивы, и скромны. А наблюдательны — не хуже воришки какого. И как до драки доходит, разве что воину уступят, но при этом колдуют почти как маги. Умеют лечить друзей-соратников и снимать проклятие с предметов.

Вот такие герои. Кроме того, о чем уже рассказал, есть у них и другие свойства важные. Жизнь (Life — мера здоровья), мана (Mana — магическая сила), класс брони (armour class или AC — защищенность), «ту-хит» (ToHit — вероятность попадания), защита магическая трех видов различных — от огня, от ядов и от магии.

Появились герои в городке невеликом. Да какой там городок — деревенька. Две лавки, лекарь, учитель на несколько жителей. Встретили старого знакомого — привратника. Он и поведал о горестях. Долго ли, коротко, а собрались они в поход, чтобы, значит, кристаллы схороненные отыскать и звероящера извести. А было это так...

Что говорите, уважаемый? Слыхали о таком уже? И то правда. Захаживали года два назад герои похожие и рассказывали истории про битвы с дьяволом и приспешником его На'Крулом. Вот и я спервоначалу-то решил, что ничего нового не узнаю

и не услышу. Но потом призадумался и понял, что совсем разные это истории. В сказах-то про дьявола графика какая была? Верно — спрайтовая. И вид в изометрической проекции из одной точки. А здесь — полнофункциональный 3D. И камеру можно вертеть как хочешь, и персонаж движется гораздо реалистичнее. Еще отличие — на подвиг можно с собой напарника взять, а это уже явный ролевой элемент. Да и правила изменены, доработаны. Теперь от оружия и скиллов гораздо больше зависит, а от брони — меньше. Кормить героев приходится (бальзам на душу старому корчмарю). И нет предела развитию. К примеру, достиг воин максимальной силы, человеку доступной, и кажется, уже ничем ее не поднять, ан нет: выпил зелья волшебного, и налились мускулы силой еще большей. Так и с другими параметрами. Да что говорить, уважаемый. Если придется встретиться недавних постояльцев моих — сами все увидите да поймете. Совсем другой баланс. Поведение игровое отличается, да и магии совершенно другие используются.

В общем, новость моя такая, уважаемый. Появилась новая игра в стиле Diablo. Именно новая, а не перепевка-плагиат. И сделана она качественно, со знанием вкусов играющей публики. А что системные требования предъявляет высокие, так зато и оформление игры хорошее. Немало радостных минут провел старый корчмарь с героями из историй о Темном Камне. Да, а ночка-то сегодня и впрямь для нечистой силы подходящая. И-и-эх!

ПРОХОЖДЕНИЕ

Что ж, уважаемый, интересуетесь, как герои дракона победили? Расскажу, расскажу. Только говорили-то они все хором, перебывали друг друга, и получились у них истории совсем разные. Но это потому, что не смогли они все сразу пойти, а только по одному или по двое. Вроде и по одним местам ходили, а людей разных встречали. И подвиги совершали разные. И вот еще что странно, уважаемый: каждый новый поход всегда по-новому проходил. В один день стояла деревенька недалеко от города, жители искали рог изобилия. А на другой глядь — уже ферма стоит, а деревеньки-то как не бывало. Так что перескажу все без изменений, а уж вы, уважаемый, сами выбирайте, что по душе. Ну да начнем, пожалуй.

Появились герои в городе и сразу прямо возле ворот встретили Билла-привратника, знакомого старого. Рассказал Билл последние городские новости и отрядил приятеля своего героям в провожатые, чтобы осмотрелись герои да всем горожанам представились. А познакомились герои вот с кем.

Гюнтер-кузнец (GUNTHER THE BLACKSMITH) продает и покупает амуницию: бронную — оружие, брони, посохи волшебные, щиты да шлемы всех мастей и много всякой всячины. Может любую вещь починить, да так, что качество ее не хуже нового будет. И так велико мастерство его кузнечное, что может Гюнтер улучшить характеристики предмета. И денег просит немного — всего 5 000 монет. Одна загвоздка — качество (durability) вещи падает на единицу при апгрейде (upgrade). И чем глубже герои в подземелье пробирались, тем богаче выбор становился в кузнице.

Мадам Ирма (MADAME IRMA), целительница городская. Бесплатно здоровье поправит, от отравления избавит. Умеет ведунья определять магию в предметах и проклятия снимать, но это уже за деньги.

Перри-корчмарь (PERRY THE PUBLICAN) содержит таверну, где можно отдохнуть. Продает провиант всех сортов и факелы, освещающие путь во тьме подземелья.

Ларзак-банкир (LARSAC THE USURER) торговым делом не промышляет, а только деньги берет на сохранение. Польза от этого немалая — не приходится все моне-

ты с собой таскать, место в «инвентори» не занимают, да и ограничения на цену вещей избежать удается. Кстати сказать, если герой дракона победил и на отдых заслуженный отправился, деньги его не пропадают. Сохранит Ларзак все счета-записи и отсчитает герою звонкую монету и на следующий раз.

Мастер Элмерик (MASTER ELMERIC) — торговец зельями, свитками, кольцами, амулетами да книгами магическими. Много чудесных вещей герои у него накупили, да и продали немало найденного в подземельях волшебного скарба, благо стоит вся эта мишура немало.

Мастер Далсин (MASTER DALSIN) обучает всевозможным умениям за небольшую плату. Каждые шесть уровней герои приходили и постигали хитрости и премудрости различные.

Понадобилось героям проверить свои способности боевые. Нашли они площадку тренировочную в городе — из лука постреляли, врукопашную с троллем сошлись, «файерболл» в гоблинов запустили. Не преминули в лавку заглянуть, закупили, что приглянулось да на что денег хватило. Побродили, поговорили с прохожими, да не просто поговорили, а получили задание найти артефакты утерянные и законным владельцам вернуть. (Здесь первый раз герои заспорили. Один говорил, что просили королевскую диадему отыскать, другой что-то о драконьей чешуе кричал, третий про Святой Грааль вспомнил.) Поведали также горожане историю про Драка-некроманта. Объяснили они, что одолеть злодея можно, собрав семь кристаллов воедино. Но кто хранит артефакты, где живет — про то никому не известно. Долго ли, коротко, а решили герои из города выйти, оглядеться и хранителей волшебных кристаллов, если повезет, разыскать. Подошли попрощаться к Биллу-привратнику. Он им совет дал мудрый и обещал каждый раз о новых трюках рассказывать. Вышли герои в земли Ардила (Land of Ardy!) и встретились с первыми противниками. Вот на этом-то месте герои заспорили по-настоящему, ну да не мне, старому, выяснять где правда, где выдумка. Расскажу все по порядку, а уж вы, уважаемый, сами выбирайте, как больше нравится.

ФОНТАН МОЛОДОСТИ (*The Fountain of Youth*)

Набредли герои на деревеньку со статуями женскими. Полюбовались-подивились искусству, а потом обратились к местному жителю. Ох и удивились же герои, узнав, что статуи эти — женщины заколдованные. Старая ведьма наложила на деревню заклятие страшное, чтобы всякая девица, если она пригожее ведьмы, в камень обращалась. В молодости-то ведьма была хороша собой, и никто от заклятия не страдал, но вот состарилась колдунья — и все женщины в камень обратились.

Нашли герои избушку ведьмину, поговорили с ней. Но колдунья отказалась заклятье с деревни снять до тех пор, пока не вернется к ней прежняя молодость и красота. Делать нечего, разыскали герои вход в подземелье (там, к счастью, указатель стоял: «К фонтану молодости») и отправились вниз. Много битв в подземелье герои выдержали. На втором уровне нашли комнату с сундуком, а в сундуке-то зеркальце припрятано. Подивились, но взяли зеркало с собой. Снова с битвами добрались до четвертого уровня и обнаружили, наконец, фонтан молодости. Только вот незадача — пересох фонтан! Рядом с фонтаном человек стоит, горючими слезами заливаясь: «Стар я, некрасив, и фонтан иссяк — горе мне». А сам здоров как бык и лицом пригож. Подивились герои такому чуду, да и дали Эласу (Elas) зеркало. Тут все и прояснилось — оказалось, что зеркало у селянина было кривое. Все перевирало зеркало это: красивых делало уродами, а неказистых — красавцами писаными. Обрадовался селянин, поблагодарил героев и отдал им кривое зеркало.

Вернулись герои к ведьме, показали ей ее отражение в том зеркале. (И как им не стыдно! Обманули ведь старушку.) На радостях колдунья заклятие с деревни и сняла. Осталось героям вернуться к одному из мужей и кристалл мудрости (crystal of wisdom) получить.

РОГ ИЗОБИЛИЯ (*Horn of Plenty*)

Другой герой рассказал, что никаких статуй в деревне не было. Просто неурожай да мор. И просили селяне разыскать в подземелье Рог изобилия. Рассказали они, что недавно за Рогом отправился Рикен (Riken), да не вернулся до сей поры. Нашли герои вход в подземелье, разогнали крыс и всякую нечисть и встретили на первом уровне призрак Рикена. Поведал неудачливый искатель историю о том, что Рогом изобилия завладел злой волшебник Зорам (Zoram). Он Рикена и порешил.

Пошли герои глубже в подземелье. На втором уровне нашли комнату с Огненным големом. Вновь появился призрак, предупредил о силе голема и велел монстра победить и огненный элемент (sphere of fire) у него забрать. Так герои и сделали. На третьем уровне Ледяной голем встретился. И снова Рикен добрым словом помог. Превозмогли Ледяного монстра, забрали ледяной элемент (sphere of ice), и еще дальше вглубь двинулись. На четвертом уровне обнаружилась комната без окон, без дверей. Призадумались герои, стали вокруг той комнаты ходить, да на счастье возле одной из стен вдруг появился знакомый призрак. Отдайте мне, говорит, элемент огненный и элемент ледяной, а я взамен дам вам накидку теней (cloak of clouds). Надев накидку эту, сможете вы в покои Зорама пробраться сквозь стену. Сделали как велено. Надел один из героев накидку, произнес заклинание отражения (reflection), прошел через стену, победил волшебника и забрал Рог изобилия. Он прямо посреди комнаты на постаменте лежал, Рог этот.

Отнесли герои добычу наверх, отдали Рог изобилия старшине деревни. Глядь — появился вездесущий призрак, поблагодарил от души и кристалл мудрости отдал.

ДРАКУС-АНТИКВАР (*Drakus*)

Третий сказал, что зашли герои на ферму. Предупредил их хозяин, что недалеко торг ведет Дракус-антиквар. И доверять ему нельзя, мол, мошенник он изрядный. Выслушали герои совет, да не послушались — пошли к Дракусу. Обещал торговец награду за крест Солнечный (Sun Cross) из храма богини Калибы. На третьем уровне подземелья герои нашли храм, только вот пускали туда лишь послушников. Спустились на этаж ниже и монаха встретили. Велел монах пройти два испытания. Первое — ключ отыскать от двери запертой. С этой задачей герои быстро справились — открыли все камеры, побили монстров, из одного ключик заветный и выпал. Прошли в следующую комнату. Голос раздался: «Казните преступника пойманного!» Но герои решили не выполнять работу палача, а вновь камеры открыли, монстров побили и вновь ключ нашли. Прошли в третью комнату. Похвалил их монах за выбор правильный, предложил подобрать себе оружие и дал амулет послушника. С этим амулетом на шее и попали герои в храм богини Калибы. А в храме монахов множество, и на постаменте крест стоит. Уж не тот ли, что Дракус-антиквар разыскивает?

Но не стали герои крест у монахов воровать, а нашли проход потайной в могилу старую. Повернули рычаг — шкаф от стены отъехал. Вошли в склеп, открыли саркофаг — ожил скелет. Победили бессмертного, подобрали крест антикварный и, никем не задержанные, на поверхность выбрались.

Хотели герои Дракусу Солнечный крест отдать, чтобы награду обещанную получить, но обманщик пробормотал что-то про Драака — своего хозяина, превратил се-

бя и своих слуг в монстров и на героев накинудся. Но герои не робкого десятка оказались — победили нелюдей и забрали кристалл мудрости.

Как попал в руки героям кристалл мудрости, странное событие приключилось. Откуда ни возьмись появился перед героями старик, Себастьян-отшельник. Пробормотал что-то неразборчиво, пригласил в гости заходить и испарился — как не бывало.

ЕДИНОРОГ (*Unicorn*)

Встретили герои в землях Ардила двух друзей — единорога да фею. Напал на несчастных злой волшебник Фелдер (Felder), и приковал единорога к столбу цепью неразрывной. Решили герои друзьям в горе помочь, да и фея ради спасения приятеля вызвалась к героям в попутчики. Мала она, да умна и проворна. Взяли с собой.

Спустились в подземелье. На шестом уровне обнаружили комнату с шестью сундуками, которую никак открыть не могли. Вот тут-то фея и пригодилась — поднесла ее к решетке, дверь закрывавшей, проскользнула прелестница внутрь и повернула рычаг. Осмотрели все вокруг и дальше двинулись. На восьмом уровне опять закрытая комната. Снова фею через решетку отправили, но на этот раз иначе вышло. Поймал малышку злой Фелдер, а потом на героев накинудся. Но герои — не безобидная фея лесная! Наказали глупца за невежливое обхождение. Прошли в комнату и увидели свою спутницу, в банке заточенную. Хотя и слаба телом фея, зато сообразительна: пока волшебник ее в кармане до банки нес, изловчилась ключ от пут у супостата стащить. Осталось героям к единорогу вернуться да замок открыть. За это дело благое фея кристалл добродетели (crystal of virtue) отдала.

ЗМЕИНАЯ ПЕСНЬ (*Song of the Snakes*)

Другие герои тоже фею видели, да только не с единорогом, а с флейтой у озера. Коснулись пенька на берегу — появилась из воды фея. Сыграла она на флейте музыку дивную и объяснила, что это песнь змеиная. А чтобы самому такую песнь сыграть, надобно флейты разыскать и по размеру (от меньшего к большему) их расположить. Ну, долго тут рассказывать нечего — флейты герои в сундуках разыскали, пока по подземелью бродили. На восьмом уровне наткнулись на залу змеиную с ядовитым рвом. А на стене морды страшные нарисованы. Вставили флейты в губы нарисованным чудовищам по порядку (как фея велела), и через ров ядовитый мостки сами собой перекинулись. Прошли герои по мосткам, побили змей и завладели кристаллом добродетели.

ФОНТАН СВЕТА (*Fountain of Light*)

Попалась на пути третьим стоянка палаточная. Всего три человека — кибитчик, ребенок малый да женщина больная. Болезнью странной бедняга мается, никто помочь ей не может. Осмотрелись герои, проверили содержимое бочек да ящиков... В сундуке письмо обнаружили. Прочитали и поразились: оказалось, что болезнь ядом вызвана, а яд подсыпал Гатрик (Gutrick) — брат кровный. Приступили герои к Гатрику, да чтоб не отвертелся, письмо ему показали. Закручинился он, но запыряться и вину отрицать не стал. Вместо этого покаялся и отправился вместе с героями к старому колдуну Геру (Ger the sorcerer), который яд готовил. Дождались герои, пока Гатрик с Гером поговорили, а потом обратились к колдуну. Тот объяснил, что исцелить Люци можно только противоядием, из света сотканным, и дал чашу специальную, чтобы герои светом ее наполнили.

Пошли герои в подземелье и на 5-м уровне нашли фонтан света, а возле него пять постаментов. Недалеко нашли призму стеклянную (prism). Догадались, умники, в чем дело, обошли все подземелье до восьмого уровня и на каждом этаже по призме подобрали. Вернулись к фонтану, на центральный постамент чашу поставили, а на четыре других — по призме стеклянной. Ударил луч света из фонтана, преломился в тех призмах и попал прямоком в чашу. Вот и готово противоядие. Отнесли больной, дали выпить. Вмиг ожила Люци, поблагодарила и отдала героям кристалл добродетели.

Ну, так было или иначе, а добыли герои два кристалла и пошли на север, в земли Маргхора (Land of Marghor).

ПРОПАВШИЙ РЕБЕНОК (Missing Baby)

Набредли на пепелище деревни герои. Кругом тела раскиданы, только женщина стоит одиноко и плачет. Украли у нее ребенка ящеры. Муж бросился вслед, да до сих пор так и не вернулся.

Отправились герои на поиски. Мужа нашли на острове раненного. Чтобы на остров попасть, пришлось дерево срубить, что рядом с берегом росло. Вот по дереву через воду и перебрались. Подошли к раненому, он помощи попросил. Пришлось отдать зелье здоровья (potion of healing). Взамен получили свиток невидимости (scroll of invisibility) и рассказ выслушали. Спустились в подземелье, много побили ящеров и всякой нечисти. Дошли до жертвенного места. Тут один из героев в одиночку идти вызвался. Прочел свиток, стал невидимым, пробежал мимо ящеров в монашеских рясах, схватил колыбель и был таков.

Вернули ребенка счастливой матери — получили кристалл мужества (crystal of bravery) на награду.

ТАРАКАНЬЯ ЦАРИЦА (Wasp Queen)

В деревеньке странные дела творились — пропадали люди. Никто ничего не знал толком, только подозревали, что связано это с колодецом. Тем более, что вода из колодца ушла. Спустились герои в колодец по веревке. Осмотрелись и нашли артефакт, который в городе разыскивают. Взяли с собой, чтобы потом на награду обменять. Обнаружили проход странный и по нему дальше вниз пошли.

На десятом уровне нашли трон страха. Скелет на нем сидел. Тронули скелет, он ожил и с мечом на героев, но не тут-то было! Вскоре осталась от скелета только кучка пыли да «броня страха» (armour of fear). На одиннадцатом уровне увидели две комнаты с паучьими гнездами да пчелиными ульями (hive). Из ульев и гнезд полчища насекомых лезут и все норуют напасть. Не растерялись герои — нагнали страху на насекомых (а может, заклинание отражения произнесли — теперь уже и не вспомнить) и разрушили гнезда. Тут-то и обнаружили пропавшие селяне. Двое рассказали про страшную королеву насекомых, что на 12-м уровне живет, а третий меч дал магический. Мол, только этим мечом и можно королевский панцирь пробить. Спустились герои на уровень ниже, взял один из них меч в руку, прорубился сквозь паутину и зарубил королеву, но на словах-то оно проще, чем на деле — трудная была схватка. Зато и приз велик — кристалл мужества.

ЗАБЫТОЕ БОЖЕСТВО (Divine Eras)

Нашли герои в землях Маргхора храм заброшенный. Кругом запустение, колонны покосились, попадали. На двух жертвенных кругах пусто, на третьем — подно-

шение испорченное (rotted food). Удивились путешественники, но решили немного пищи богам пожертвовать. Бросили на свободные круги еду какую-то. Вдруг появился образ Божественного Эраса (Divine Eras). Обратились герои к божеству и услышали, что не осталось больше служителей у Эраса. Обещал бог забытый награду великую тому, кто монахов ему вернет. Отправились герои на поиски. По счастью, недалеко, возле мастерской плотника монах встретился, да почти ослепший, бедняга. Помочь ему только Глаз Ра (Eye of Ra) мог. Пришлось героям за Глазом этим в подземелье идти. А в подземелье вот что они делали: обошли все четыре уровня и собрали шесть глаз: пару бронзовых, пару серебряных и пару золотых, затем отыскали три статуи без глаз (бронзовую, серебряную и золотую) и глаза статуям приделали. Забрали статуи с собой и спустились на 12-й уровень. Там нашли комнату с циферблатом нарисованным, прочли таблички на стенах и загадку решили — расставили статуи правильно. Золотую — на «VII», серебряную — на «X», бронзовую — на «III». Тогда открылась решетка и пропустила героев к сундуку. Вот в этом-то сундуке и лежал Глаз Ра.

Отнесли глаз монаху и получили увеличительное стекло (magnifying glass) взамен. Поговорили с Рино-плотником (Rhino), что рядом с монахом околачивался, принесли ему рыбу. (Где рыбу взяли — не сознались герои: то ли скилл forester использовали, то ли у рыбака украли.) За рыбу плотник согласился мост, на остров ведущий, починить. Пошел с героями и споро с работой управлялся. Перебрались на остров, разглядели через лупу надпись на столбике. Там проход через минное поле был обозначен. Прошли до дерева, от дерева до стремнины, от стремнины до камня, и так достигли сундука, на минах не подорвавшись. (Зачем мучались?! Телекинезом можно было сундук открыть.) Из сундука извлекли Библию, которую отнесли образу Эраса. Бог в книге благость свою запечатлел. Отдали Библию монаху. Он лицом просветлел и душой к Эрасу повернулся. Уф! Умаялись герои, туда-сюда бегая! Осталось только к Эрасу вернуться да вожденный кристалл мужества получить.

Как добыли герои третий кристалл и вышли на поверхность, подослал Драак своих приспешников — спектр и троллей несколько. Чтобы кристаллы отобрать, а героев к праотцам отправить. Но не растерялись герои — молнией колдовской (tunder) монстров моментально уложили. Или мечом воин их посек? Ох, простите, уважаемый, запаматовал...

БОЖЕСТВЕННЫЙ МЕЧ (Celestial Sword)

Затем встретили герои безумного Шадира (Shadire), и поведал он им видение странное: что зреют яйца ящеров, и только меч Божественный сможет их разбить. Попробовали камень сдвинуть, за которым меч заветный лежит, — не хватает сил. Почесали в затылках и пошли в подземелье. Там обнаружили кладку ящеров и темницу. В темнице узник. Побили охрану, освободили узника. В благодарность пленник бывший знак дал божественный (celestial sign). Вспомнили герои, что на камне углубление видели, на знак по форме похожее, и вернулись к камню. Приложили знак. Чудо случилось: знак точно к углублению подошел и камень в прах рассыпался. Взяли герои меч, вернулись к кладке и уничтожили все яйца ящеров. Вернулись к Шадиру, рассказали все, как было, и получили в подарок нож метательный (celestial dagger). Нож как нож! И почему его старик божественным назвал?!

Снова спустились в подземелье. Дрались с ящерами и другими врагами, но добрались-таки до храма змеиного. Там два постаментов увидели. Но одном — кристалл. Хотели взять, да не тут-то было. Ускользал кристалл из рук и на другом поста-

менте появлялся. Вспомнили тут герои слова старика про то, что «нож этот — намного больше, чем оружие», и воткнули подарок в постамент. После этого кристалл прыгать-скакать перестал и разрешил себя в руки взять.

ОТРАВЛЕННЫЕ ОМУТЫ (*Pools of Poison*)

А может, встретили герои не Шадира, а Эральдуса (*Eraldus*), который просил освободить жену свою из паучьей темницы в обмен на магическое оружие. Подумали герои и согласились.

Пошли в подземелье и темницу сразу нашли на 13-м уровне. Только вот ключа к ней не было. Пришлось дальше искать. На следующем этаже обнаружили комнату подношений (*offering room*) и арсенал (*armoury*). В комнате подношений забрали две бутылочки с ядом (*potion of poison*), а в арсенале лишь полюбоваться на оружие смогли. Спустились ниже. Отыскивали комнаты с омутами ядовитыми (*room of poison* и *room of venom*). В них тоже нашли по бутылке с ядом и в каждый омут по одной бутылке ядовитой опустили. Двинулись еще ниже. На 16-м уровне нашли огромный зал. На входе решетка, магией закрытая, а справа и слева от входа — омуты ядовитые. И как только бросили по бутылке с ядом в каждый омут, заклятие с замков спало и решетка сама собой открылась. Прошли герои в залу и вдруг... Сам Драак перед ними появился. Но в драку не полез, а вызвал своего приспешника — паука Арх-Арха (*ArchArch*). Ну, с пауцишкой-то герои худо-бедно справились, и к сундукам. В одном три противоядия нашли (*potion of antidote*), а в другом — ключ от тюрьмы (*prison key*) и свиток телепортации. Ой, неспроста. Первым делом выручать жену Эральдуса кинулись. Отбили ее у пауков, а она даже «спасибо» не сказала. Наглым тоном потребовала свиток телепортации. Делать нечего — отдали свиток, что в сундуке нашли. Сбежала нахалка сразу же, лишь кольцо оставила на полу. Но герои заподозрили неладное и кольцо надевать не стали. Сперва решили его идентифицировать. Обманное оказалось колечко, проклятое! Вот такая неблагодарность.

Затем решили герои еще раз арсенал навестить да за кристаллом на 16-й уровень наведаться. Кристалл взять удалось после того, как в три омота ядовитых (на этот раз *pool of VENOM*) опустили по пузырьку с противоядием. А пока за кристаллом бегали, заодно завернули и в прежние комнаты с омутами ядовитыми. Там забрали две медали с изображениями пауков (еще в первый раз герои заприметили, да взять не смогли). Побежали в арсенал, положили медали пауцьи на постаменты и оказались перед выбором: какое оружие взять? Наконец решились, взяли что-то, а что, теперь уж сами не помнят, да и не важно это.

Пришла пора за наградой к Эральдусу возвращаться. Раза три вероломный Эральдус на слова вежливые не реагировал, а на четвертый раз и вовсе с мечем на героев кинулся. Пришлось убить. Обратились к жене, так она волком обернулась и тоже в драку. Так же обошлись. Подобрали ключ (*key of Eraldus*), открыли сундук. Выпала броня, меч и манускрипт. Из манускрипта герои узнали, что только колдунья обладает силой превращаться в волка и что сильнее ее нет. Так-то!

ХОРГАН-ХРАНИТЕЛЬ (*Horgan*)

Один из героев утверждал, что все иначе было. Что ни Шадира, ни Эральдуса, ни его жены-колдуньи не видели, а разговаривали с Хорганом. И перво-наперво попросил Хорган вернуть кристалл жизни (*crystal of life*), орками украденный. Взяли герои форт орков приступом, отвоевали у предводителя кристалл и отнесли его Хоргану. В благодарность объяснил старый секрет входа в подземелье. Должно быть ге-

роев ровно двое, но сперва надобно им разделиться (solo mode). Затем один должен стать точно в середине круга, а другой, надев амулет, от Хоргана полученный (Horgan's amulet), дверь в подземелье отопрет. И еще предупредил мудрец героев, что встретиться предстоит с охранниками Царства теней, так оружие охранников этих в дальнейшем пригодится. Попрощались герои и пошли в подземелье. Как сказал Хорган, так все и было: дверь открыли, победили Гартола (Gartol) и Дигмара (Digmar), забрали их мечи. На шестнадцатом уровне добрались до Храма теней. Воткнули мечи в постаменты, появился Хассен-охранник (Hassen) и кристалл доблести (crystal of nobility). Разобрались герои с Хассеном и кристалл смогли взять.

Как добыли четвертый кристалл, тьма на все земли опустилась. Не стало больше дня и света солнечного. А посреди городской площади вырос из-под земли обелиск зловещий — Темный Камень (DarkStone). Но не испугались герои предзнаменований пугающих. Пошли из земель Маргхора еще дальше на север, в земли Омар (Land of Omar).

ПРИНЦ РАМАЛ И ХРАМОВНИКИ (Prince Ramal and Templars)

Возле входа в подземелье встретили герои двух путников — принца Рамала и слугу его, Мельхора (Melchoir). Вызнали, что сестру принца силой в гарем увели. Посочувствовали принцу, попрощались и спустились в подземелье. На семнадцатом уровне обнаружили гарем. Один из героев произнес заклинание отражения и прошел через ловушки магические. В комнате с бассейном увидел четырех женщин, но только одна из них к столбу привязана была. Освободил герой принцессу (а именно она и была наказана за непокорность), но увести не смог: на беднягу путы были наложены не только из цепей, но и из заклинаний. Делать нечего, повернул назад, к соратнику...

На восемнадцатом уровне застали битву. Не битву даже — избиение. Охранники кого-то насмерть забивали. Помогли бедолаге. Оказалось, что это Мельхор. Их с принцем в плен взяли, так он бежать пытался и принцу помочь. Не удалось, только и смог, что ключ от темницы принца украсть да героям передать перед кончиной своей. Разгневались герои, порубили всех на 18–19 уровнях, открыли ключом темницу и вызволили принца. От принца получили медальон, который отнесли принцессе в гарем. Как только надела принцесса медальон, спали чары колдовские. Дала девушка героям рог Роланда (Roland's Horn), велела воина из могилы поднять, а сама исчезла. В тот же миг появился хозяин гарема. Ох, и сердит был, кинулся на героев. За то и поплатился.

Вышли герои на поверхность, пошли на кладбище (graveyard), нашли могилу Роланда (Roland's tomb). Дунули в рог — поднялся скелет. Победили, забрали шлем (Roland's Helm), и пошли на 20-й уровень. На двадцатом уровне снова герои разделились: один у рычага, что решетку открывает, остался, а другой шлем Роланда надел и внутрь направился. В шлеме стали видны ловушки хитрые и проходы в них. Прокрался герой через проходы, отключил ловушки одну за одной и смог подобраться, наконец, к кристаллу. Но лишь он кристалла заветного коснулся, закрылась решетка и ожили три статуи огромные, превратились в рыцарей-храмовников (templar). Но не сплеховал другой герой — быстро к рычагу кинулся, дверь открыл и дал соратнику возможность от храмовников ускользнуть (они из-за роста через двери пройти не смогли). Ну, тут уж была потеха! Набрали опыта герои на безответных истуканах. А как всех порешили, вошли внутрь и кристалл сострадания (crystal of compassion) забрали.

ПРИЗРАК МЕДУЗЫ (*Myth of Medusa*)

Заметили герои пень трухлявый, а возле пня спектр в воздухе качается. Но не напал на них спектр, а заговорил: «Зовут меня Колосом (Kolos), и я хочу помочь вам в подземельях путь отыскать». Подозрительной эта речь героям показалась, но до поры решили они спектр не трогать, а приглядеться повнимательнее. Спустились в подземелье (через пень путь пролегал) и стали уровень исследовать. Возле одной из комнат Колос-спектр их встретил. Предупредил, что в комнате медузы поджидают, книгу с заклинанием окаменения (stone) стерегут. Не соврал. Возле другой комнаты вновь появился спектр и ну пугать героев. Мол, друид в комнате хитрый ждет, трюк злодейский готовит гостям. На этот раз герои не поверили, вошли в комнату и напрямик к друиду. Атенус-друид (Atenus) предложил поменять зелье магическое (magic potion) на эликсир духа (vial of spirit). Зелья герои с собой не захватили, поэтому до срока меняться не стали, а просто дальше по подземелью бродили. Несколько раз встречали Колоса, бились (в основном с медузами и пауками), нашли множество книг волшебных и различные зелья. Среди них и пару магических. А Колос их все-таки обманул (не зря герои его в коварстве подозревали). Как побили соратники главные силы медуз, он появился внезапно и из-под носа склянку с магическим зельем выхватил. Пошли тогда герои к друиду Атенусу и обменяли одно из магических зелий на эликсир духа. Затем спустились на двадцатый уровень, отыскали могилу Колоса и использовали эликсир, чтобы дух с телом воссоединить. Опять, конечно, битва случилась. Победили герои, как и всегда до этого. А из Колоса-спектра кристалл сострадания вывалился.

ЛАНГОЛИН-ОБМАНЩИК (*Langolin*)

Встретили герои Ланголина (Langolin). Он пытался женщине помочь, мужа ее живым вернуть. А нужны ему для этого были три эликсира бессмертия (elixir of immortality) и кристалл мудрости. За эликсирами отправились герои в подземелье. На трех уровнях разыскали три фонтана бессмертия, спектрами и проклятыми спектрами охраняемые, упокоили нечисть и к Ланголину вернулись. Отдали эликсиры. Посомневались, отдавать ли кристалл мудрости, но уж больно жаль было женщину — отдали... Эх, не зря сомневались! Ловушка для простофиля была расставлена. Схватил Ланголин-хитрец кристалл и пропал, а вокруг уже стая спектров... Насилу отбились. К женщине — та отнекивается: «Не знала ничего, мужа обещал вернуть!» Делать нечего, отправились обманщика разыскивать. Нашли на двадцатом уровне. По дороге сыскали и Арганзу (Argansa) — мужа пропавшего. Держал его Ланголин в темнице и до смерти уморил.

А как сыскали агунешку, уж за все злодеяния воздали сторицей. Вернули кристалл мудрости. И сверх того нашли еще один. Но чтобы взять второй кристалл, пришлось его с помощью первого с постамента стряхивать (для того и нужен был кристалл мудрости Ланголину, что без него до кристалла сострадания не добраться).

ПРОКЛЯТЫЙ ГОРОД (*City of the Damned*)

Обнаружили герои островок. К островку мостик, а на мостике охранник — спектр. Подошли поговорить. Объяснил спектр, что на островке находится город проклятых, что там-де преступные души в мучениях томятся и что живым туда прохода нет. Но герои настаивали, снова подошли к охраннику с расспросами. На второй или третий раз надоело спектру разговаривать. Швырнул ключ проклятых (key of the damned) героям в лицо и напал на них...

Пошли герои город проклятый осматривать и встретили душу преступника. Попросил преступник у героев помощи. Мол, принесите мне три креста богини Кали-бы из подземелий, а потом убейте. Тем от страданий меня избавите и себе поможете. Кресты герои разыскивали без труда. Только, чтобы их достать, пришлось от шипов уворачиваться, но не беда — ловкости хватило. Вернулись к душе преступника, сделали, как велено, и получили кристалл.

ВРАТА МЕРТВЫХ (*Gate of the Dead*)

Попав за врата мертвых, увидели герои блок телепортеров. Прыгали до тех пор, пока не перенеслись в крошечную темную комнатку. Зажгли свет волшебный (light), огляделись и увидели цветок смерти (flower of death). Сорвали цветок и перенеслись из комнатки обратно. То же проделали и на следующем уровне, и еще на одном... Короче говоря, собрали три цветка. Вышли на поверхность и прямо возле входа цветы мертвые в три круга смерти посадили. Случилось диво дивное: исчезли цветы и голос раздался с небес. А велел тот голос героям разыскать круги жизни, потому что теперь цветы смерти превратились в цветы жизни. Удивились герои, но разыскивали в земле Омар три круга жизни. И действительно — росли в кругах тех цветы необыкновенные. А еще нашли герои погибшего путника и прочли в его свитках, что цветы жизни ключами к пирамиде света являются. На 24-м уровне находилась пирамида та огромная. Поставили герои цветы в три маленькие пирамидки (сначала-то они их возле большой и не заметили даже), и открылась пирамида. Сразились герои с охраной и получили кристалл.

ТРИ ДЕМОНА (*The Three Demons*)

Проходили герои мимо лагеря гоблинов. Налетели гоблины, хотели героев ограбить-убить, да наоборот все вышло. Собрали герои добычу и обнаружили метательный топор необычный (Gaetan's axe). Отнесли топор владельцу — Гаetanу. Поблагодарил Гаetan за находку, рассказал историю о войнах древних и дал щит демонов (shield of demons). С этим щитом спустились герои в подземелье. На 21-м уровне нашли дорогу разума (road of reason). Охранника победили — свиток добыли и прочли. Свиток объяснял, как по дороге разума пройти (по парным рунам ступать надобно). Дошли герои до статуи демона, коснулись ее, статуя и рассыпалась. А на героев со всех сторон змеи накинудись. Отбились герои и забрали древний камень разума (the gem of reason).

На 22-м уровне «адские огни» (fires of the hell) на пути встретились. Один из героев произнес заклинание отражения и прошел сквозь шары огненные. Взял камень огня (the fire gem) со статуи и обратно невредимым вернулся.

На 23-м уровне червь-переросток (giant worm) попался. Разобрались с ним герои с дистанции. Затем побии змеек малых и взяли камень отваги (the gem of courage).

Добрались до 24-го уровня, установили все три камня на опоры. Открылась решетка, пустила героев к сундуку. В сундуке обнаружился шлем демонов (helm of demons). Надел один из героев шлем, взял в руки щит и смог кристалл забрать.

А когда взяли герои шестой кристалл в руки и оказались на вольном воздухе, появился перед ними сам повелитель тьмы — Драак. Погрозил, поборанился и исчез внезапно, а вокруг героев спектры проклятые (damned specter) возникли. Но к таким шалостям уже готовы были наши путешественники. Чем все для слуг тьмы закончилось, сами понимаете, уважаемый. А героям путь лежал еще дальше на север. В земли Серкеш (land of Serkesh).

СВЯЩЕННЫЙ ЛУК (Holy Bow)

Повстречали герои друида у входа в подземелье. Пожаловался друид, что пропал его учитель. Просил пособить в поисках. Отправились герои в подземелье. Почти у самого входа обнаружили они кристалл, да только взять его никак не удалось. Стали дальше обследовать-оглядываться. Вскоре обнаружили комнату с учителем умирающим. Рассказал учитель-друид, что появилась среди друидов секта отступников. Ставят отступники статуи дьявольские, чтобы чудесный свет нельзя было на пользу людям использовать. Отдал учитель героям лук и скончался от ран. А героям одно осталось — выполнять последнюю волю умершего. Внимательно обходили уровень за уровнем и на всякой статуе лук пробовали. Некоторые статуи взрывались от одного единственного выстрела. А на нижнем этаже (28-й уровень) собрались возле статуи друиды-отступники и творили свой черный ритуал. Как только герои статую разбили, всей толпой друиды на героев накинудись. Нелегко далась битва героям, но пересилили.

Вернулись на 25-й уровень, пошли к кристаллу силы и теперь без труда смогли его взять. Хотели сообщить ученику верному о героической смерти учителя, так он напраслину на героев возвел: «Видел я, как умер учитель у ваших ног, а вы для него ничегошеньки не сделали!» И с кулаками на героев... Что ж, сам виноват.

ДАР ВАМПИРА (Luxurious The Vampire)

Мельник героев наших остановил, факел дал и попросил работника пропавшего отыскать. Согласились герои, пошли на мельницу. Работник пропавший быстро обнаружился — рассказал, что его вампир укусил. Да добавил, что скоро и сам он, работник, вампиром станет. Сказал и превратился в вампира. Пришлось героям его от страданий избавить, а опыт подобного избавления у них уже немалый накопился. По всей мельнице (25-й уровень) прошли и всех от страданий избавляли. В самом дальнем углу, под охраной двух оборотней (оборотней, понятно, тоже избавили... от страданий...) заметили молот двуручный. Вернулись на землю Серкеш, подошли к лагерю крысиному (mad rat camp) и молотом камень, проход закрывавший, разбили. Избавили от страданий всех крыс (а их немало из лагеря выскочило) и прямо в середине лагеря, на полянке, нашли посох Луксориуса (Luxurious's scepter). С посохом вернулись в подземелье.

На следующих двух уровнях вампиры да скелетоны попадались. Дважды герои посохом повелителя вампиров пользовались. Чтобы саркофаги запертые открыть. А из саркофагов добыли кольцо и накидку Луксориуса (Luxurious's ring и Luxurious's cape). Спустились еще ниже и оказались возле главной обители. Поначалу слуга пускать внутрь не хотел, но показали герои ему посох, так все возражения сразу исчезли. Прошли герои в залу и встретились с самим Луксориусом. Потребовал царь-вампир свои богатства назад — отдали с расторопностью. Удивился вампир такому поведению, но нападать не стал. Наоборот, поговорил вежливо, отдал кристалл силы и исчез.

СВЯЩЕННОЕ ЧИСЛО (The Holy Number)

«Встретили герои монаха. Рассказал монах о видении дивном, о кристалле, демон охраняемом, и дал свиток с подсказками. И еще велел найти Ментала-крестьянина (Menthall), чтобы число волшебное у него узнать. Разыскали герои хижину Ментала, да только самого его дома не было. Жена у дверей встретила, а Ментал уж несколько дней как в подземельях темных сгинул. Делать нечего — пошли герои в подземелья. На каждом уровне попадались им комнаты с кристаллами, да только все это была иллюзия. Наконец на 28-м уровне набрали они на темницу. Открыли

запоры и нашли Ментала, только сказать он ничего уже не мог — уснул, бедняга, сном вечным. Осмотрели герои поклажу его и обнаружили три свитка. Долго гадали, какое же число в них закодировано, а потом поняли: «540» — число волшебное. На том же уровне разыскали залу со статуей демона и тремя каменными жерновами. На каждом жернове цифры написаны. Поставили священное число на жерновах, и статуя в прах рассыпалась, кристалл силы освободила». Так последний герой про этот квест рассказывал.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА (*Draak's Lair*)

Сколь ни спорили промеж собой герои, а сошлись на том, что удалось собрать все семь кристаллов. Направили тогда путь свой они в земли Серкеша, к жилищу Себастьяна-отшельника. Глядь — стоит отшельник в центре круга магического, и семь постаментов его окружают. Поставили герои семь кристаллов на семь постаментов, подошли к Себастьяну, и случилось диво дивное. Сверкнул глазами отшельник, произнес слова заветные — и соединились кристаллы в артефакт невиданный, в Сферу Времени (*Time Orb*). Отдал отшельник Сферу героям с наказом: «Применяйте силу, в артефакте заключенную, с аккуратностью великой. Лишь на малое время помешает сила волшебная Драаку жизнь восстанавливать. За это время должно вам его одолеть в бою праведном. А не одолеете с первого раза — возвращайтесь ко мне. Один только я смогу силу Сфере Времени вернуть».

И пошли герои в последний подвиг свой. На 29-й уровень. Проложили каленым железом да словами магическими путь через два уровня до самого логова драконьего. Пользовались заклинаниями огненными, защитами от магии, големов вызывали в соратники, часто невидимками оборачивались. Непростые битвы выдержали — ведь наполнил последние уровни Драак-некромант самыми сильными своими созданиями и самыми верными приспешниками. Перед самым входом к супостату поставили герои портал магический, очутились в городе. Поправили здоровье, запаслись силой магической и вернулись, к битве решающей готовы. Пошли к Драаку. Только завидел героев темный властелин, моментом в обличье дракона перекинулся. Да еще и двух змеев крылатых на подмогу вызвал. Ох, тяжела битва была, ох, жарка! Били герои дракона врукопашную и с дистанции, а из магий только голема (*invocation*), ускорение (*haste*), отражение (*reflection*), берсерк (*berserk*) да лечение (*healing*) применяли. Другие магии на дракона все равно не действуют. А змеев крылатых бесполезно убивать — некромант мгновенно новых вызывает. С трудом великим уменьшили здоровье дракона на три четверти. И тут-то вспомнили герои наставления Себастьяна, воспользовались Сферой Времени. Гром разнесся, отсчет пошел, и пока горели цифры, одолели герои супостата. Тут возник Себастьян-отшельник с поздравлениями. Велел взять Руку Вселенной (*Astral Hand*) и поместить ее на темный камень, что в центре города появился.

Рядом с Рукой Вселенной заметили герои ключик маленький, нашли в логове дверь зарешеченную, открыли ключиком. И увидели богатства несметные, горы золота. Набили золотом мешки заплечные, поставили портал и через него в город вернулись. А в городе-то почти все жители каменные стоят. Высосал Темный Камень из добрых людей силы жизненные. Стоит — мрачным огнем светится. Но герои поместили Руку Вселенной на обелиск окаянный, и миг он пропал, а все люди ожили...

Вот, уважаемый, какую историю постояльцы давеча корчмарю поведали. А я вам пересказал. Ну, если упустил чего, не обессудьте — совсем память худая стала. А коль рассказ мой по душе пришелся, пожалуйста старику медяк иль монетку серебряную. А-то корчма совсем покосилась — сами видите...

Старый корчмарь

DESCENT 3

Разработчик: **Outrage Entertainment**

Издатель: **Interplay**

Выход: **июнь 1999 г.**

Жанр: **3D-action**

Требования: **P-233, 64 Мб, 3Dfx**

Графика: ★★★★★★★★★★

Звук: ★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★★★☆☆

Общий рейтинг: **8.3**

Вентиляционная война. Симулятор ощущений таракана в канализации

И вот он появился. Его ждали, на него надеялись, многие, не побоюсь этого слова, на него молились. Descent 3 — одна из самых лучших игр уходящего тысячелетия.

Казалось бы, все просто: летаешь на корабле по вентиляции и отстреливаешь разнообразных врагов технической направленности, то есть роботов. Все это делается с целью выполнить очередную миссию — что-нибудь расстрелять или кого-нибудь спасти.

Но неизвестно почему столь тривиальная, на первый взгляд, концепция стала невероятно популярной среди игроков. Есть во всем этом нечто такое, что заставляет сотни тысяч людей по всему миру тратить свое время и нервные клетки на маневрирование в трубах. Тратить свое время на Игру.

Третью часть Descent ждали уже очень давно. Постепенно процесс создания игры обрстал совершенно невероятными слухами. Помните, как все смеялись, когда впервые на некоторых сайтах, посвященных играм, появилась информация о том, что третьих частей игры будет две? Так действительно стало две. Первая вышла уже довольно давно: Descent: Freespace — The Great War. Вышла и стала хитом, едва не отодвинув на второй план классический сериал о Командире Крыла (Wing Commander, если кто не понял). Descent: Freespace — The Great War оказался космическим симулятором.

А вот теперь появился собственно Descent 3. При всем желании нельзя считать Descent: Freespace — The Great War хранителем традиций. А Descent 3 — нужно. Что собой представляет игра, я думаю, все или знают или догадались, поэтому подробно рассказывать про «коридоры, коридоры и еще некоторое количество коридоров» я, с вашего позволения, не буду. А вот все остальное...

А что остальное, спросите вы? Что может заслуживать подробного описания в игре со столь ординарной концепцией?

Начнем с врагов. Еще в первом Descent'е в качестве врагов выступали сумасшедшие роботы. Ничего не изменилось, с роботами придется воевать и теперь. Сюжет играет роль «отмазки» — сами понимаете, внятно объяснить, зачем три игры подряд крушить немного нездоровых роботов, достаточно сложно. Но справедливости ради надо отметить, что сюжет в играх класса Descent'а никогда не играл, да и не будет играть хоть сколько-нибудь серьезной роли.

Враги стали очень сильны. Разработчики пошли по опасному, но очень правильному пути: они не стали создавать затруднения игроку, увеличивая число роботов

на квадратную единицу площади, они поступили более элегантно и правильно. Они сделали роботов умнее.

Теперь оппоненты не понаслышке знакомы с такими вещами, как стратегия и тактика. Роботы умеют отступать, в нужный момент не постесняются позвать на помощь или напасть со спины. Более того: у каждого типа роботов есть индивидуальные отличия и привычки, которые четко проявляются в бою.

Но не все электронные летающие приспособления в игре желают вам зла. Есть такая вещь, как Guide Bot. Впервые появившись во второй части игры, этот механизм завоевал популярность по одной простой причине: не делая игру проще, он делал ее несравненно приятнее.

Guide Bot — это робот-проводник, приспособление для легкого и приятного перемещения по уровням. Дайте соответствующую команду, и Guide Bot отведет вас к ближайшему складу боеприпасов или просто выведет из подземелья. В критическую минуту он не побрезгует вступить в бой и с несколько истеричным пищанием набросится на врагов.

Единственный недостаток сего полезного механизма — это, на мой взгляд, его излишняя самостоятельность. Сказать что-то вроде «Ой, погодите минутку, мне надо отойти по своим делам...» и смотаться в критический момент, бросив вас на произвол судьбы, для него ничего не стоит. Во время неспешного полета по уровню это еще не так страшно, а вот если вы в процессе «унесения ног и крыльев»?

Оружие обсудим ниже; это слишком серьезный вопрос, чтобы его втискивать в рамки обзора. Лучше послушайте сказку.

Жила была группа разработчиков, которая делала игры. И собрались они однажды, и решили сделать красивую игру — Descent 3. И сделали ее!

В сказке — ложь, да только не в этой. Descent 3 действительно очень красивая игра. Движок полностью трехмерный (что, впрочем, неудивительно — серия Descent всегда по праву считалась пионером 3D). Поддерживаются какие-то нездоровые разрешения, рассчитанные на 21-дюймовые мониторы, используются все возможности современных акселераторов. Любой спецэффект, который вы только можете себе представить, с гарантией вам рано или поздно попадется. Красота такая, что дух захватывает.

Но за все приходится платить, и за красоту в том числе. В данном случае расплачиваться приходится довольно высокими системными требованиями. Конечно, можно отключить все, что найдете, и тогда игра не будет тормозить на P-200 с Voodoo1. Но какой, собственно, смысл играть, если половина удовольствия теряется вместе с ухудшением графики?

А так... PII-266, 128 Мб и Riva 2 обеспечат вам 35 кадров в секунду и отличное настроение. Кстати, о Riva: разработчики очень гордятся тем, что их игра первая, которая нормально работает с обоими семействами видеоускорителей — и от nVIDIA, и от 3Dfx. Нормально-то нормально, но вот на Riva при высоких разрешениях часть текстуры со стены периодически падает на пол. Не то чтобы это сильно раздражает или мешает играть, но просто как-то странно...

Все остальное, что нужно знать о Descent 3, вы прочтете в следующем выпуске книги «Лучшие компьютерные игры». Шутка. Конечно же на следующей странице. А пока позвольте мне заверить вас вот в чем. Игра стоит того, чтобы ее купить. Игра стоит того, чтобы в нее поиграть. Игра стоит того, чтобы ее показать своему товарищу.

С утра поиграй сам, за обедом дай младшему брату, а за ужином покажи коробку врагу. И кто знает, может, вы благодаря игре подружитесь?

РАССКАЗ О ТОМ, КАК НАДО СТРЕЛЯТЬ, ИЗ ЧЕГО НАДО СТРЕЛЯТЬ И В КОГО НАДО СТРЕЛЯТЬ

К ВОПРОСУ О КОРАБЛЯХ И GUIDE BOT'АХ

В игре три корабля. Абсолютно все равно, какой именно использовать. Хотя они немного и отличаются друг от друга, отличия не принципиальные и смена корабля ничего вам не даст. Даже морального удовлетворения.

А вот что касается Guide Bot'a... Вещь бесспорно полезная, но требует к себе деликатного обращения. Например, на открытых пространствах ему надо повторять команду через каждые 50 метров, иначе он уведет вас Бог знает куда.

Иногда проводник пропадает в хитросплетениях коридоров и отказывается возвращаться. В таком случае надо либо звать его к кораблю, либо, если это не помогает, перезагружаться. Да, а что вы хотели?

А бывает и так, что бот просто летает метрах в 30 впереди, никуда не направляется и возвращаться на корабль отказывается. В таком случае его надо расстрелять. Убить вы его не убьете, но вернуться на корабль заставите. Эта технология обойдется вам в 5 пунктов энергии.

ОППОЗИЦИЯ И НАСЕЛЕНИЕ

Gygo, Flame Gygo

Степень опасности: низкая.

Класс: охранный робот.

Механизм, предназначенный для патрулирования труднодоступных помещений. Его стандартное задание — провести верификацию любого постороннего объекта, появившегося в зоне, за которую отвечает данный Gygo. Разумеется, в случае с игроком он просто попытается вас уничтожить.

Тактика этого робота достаточно примитивна. Он атакует сразу, как только заметит, почувствует или услышит корабль игрока. Однако слышит он довольно плохо, поэтому довольно часто вы будете неожиданно для себя наткнуться на одного-двух Gygo, мирно смотрящих в противоположную от вас сторону и не подозревающих о вашем присутствии.

Как правило, Gygo встречаются в помещениях, однако и на поверхности планеты иногда можно найти заблудившийся экземпляр. Часто группа Gygo пытается действовать совместно, но из-за низкого уровня интеллекта такие попытки ни к чему не приводят — то, что начинается как хорошо спланированная атака подразделения, быстро превращается в беспорядочные попытки роботов «ну хоть разок попасть в эту гадость».

Tubbs

Степень опасности: ниже средней.

Класс: охранный робот.

Немного странный механизм. При виде корабля игрока робот, не заботясь о собственной безопасности, бросается вперед и начинает отчаянно молотить манипуляторами по кораблю. Остальные роботы, видимо, считают Tubbs немного сумасшедшими, потому, наверное, это один из немногих роботов, который никогда не зовет на помощь и не включает систему оповещения. Отличается агрессивностью и до-

вольно высокой скоростью — Tubbs способен передвигаться быстрее, чем большинство остальных охранных роботов. Нападать предпочитает бесшумно и с тылов; любит прятаться в углах под потолком, поэтому при проникновении в очередное помещение будьте готовы к внезапным ударам по корме. Как правило, обитает в закрытых помещениях, группы из нескольких роботов этой разновидности почти не встречаются. Очень любопытен: если во время боя наткнется на power-up, вполне вероятно, что секунд 10 он ему посвятит. Этого времени должно хватить на его уничтожение, так что не забывайте об этой слабости врага.

Orbot

Степень опасности: ниже средней.

Класс: охранный робот.

Маленький, очень быстрый и фантастически точный стрелок. Хотя у него довольно слабая броня, уничтожить Orbot'a довольно сложно, так как он передвигается совершенно непредсказуемо и с потрясающей скоростью. Его стандартная тактика: несколько раз выстрелить с дальней дистанции, резко «порвать» расстояние, сделать еще несколько выстрелов и затем попытаться уйти в «слепую зону» корабельного оружия. Заставляя бесцельно расходовать боеприпасы, этот робот сильно действует на нервы и позволяет более мощным собратьям подобраться почти вплотную, воспользовавшись замешательством игрока. Вооружен лазером и несет некоторое количество Concussion Missiles. Встречается повсюду, так как ему абсолютно все равно, где воевать. Никогда не отступает: дерется либо до своей гибели, либо до смерти игрока. Из-за конструктивных особенностей очень не любит все виды оружия, стреляющие напалмом (Napalm Thrower и Napalm Rocket).

Stinger, CED Stinger, Stinger Advanced, Sewer Stinger

Степень опасности: высокая.

Класс: охранный робот.

Самый большой и наиболее агрессивный из охранных роботов. Способен на осмысленные действия и проведение тщательно спланированных атак.

Хорошо вооружен и защищен. Единственный из охранных роботов, который оснащен Ускорителями, использует их как для нападения, так и для бегства с поля боя. Как правило, встречается в закрытых помещениях. Первый раз вы его увидите на 4-м уровне. Ожидает врага, затаившись в темных участках помещения, перед началом атаки включает огни, что и выдает его местонахождение. Невероятно агрессивен: если во время атаки его случайно задевает выстрел другого робота, он начинает атаковать провинившегося и не успокаивается, пока последний не будет уничтожен. Помните об этом и во время боя с несколькими роботами старайтесь держаться так, чтобы Stinger находился между вашим кораблем и остальными врагами.

Существует несколько модификаций робота, которые отличаются вооружением: Stinger несет Robot Vauss и несколько Homing Missiles, Sewer Stinger расползает Concussion Missiles, а Stinger Advanced дополнительно нагружен Frag Missiles.

Sickle, Razor

Степень опасности: средняя.

Класс: охранный робот.

Этот робот был бы намного более опасен, если бы не был настолько ленив. Как правило, Sickle проводит время, пребывая в «дремлющем» состоянии под потолком комнаты, при этом он предпочитает максимально высокие, темные и спокойные

комнаты. Зачастую он замечает игрока только после первого выстрела; будучи подбит, начинает отчаянно, но беспорядочно атаковать. Практически не общается с другими роботами: предпочитает действовать самостоятельно или в компании себе подобных. Если во время боя повреждения Sickie наносятся медленно, то в тот момент, когда у него остается только 25 процентов защиты, он начинает звать на помощь. Самая оптимальная тактика схватки с группой этих роботов сводится к быстрому проникновению в помещение, нанесению нескольких ударов из всего наличного оружия, за чем следует отступление. Как только вы покинете «зону интересов» Sickie, они начнут успокаиваться и вскоре снова впадут в дремоту, чем и надо беззастенчиво пользоваться. Sickie укомплектован Vauss Cannons, а модификация под названием Razog дополнительно несет несколько Frag Missiles. Будучи уничтоженным, Sickie оставляет в качестве наследства много единиц Энергии и несколько единиц Защиты.

Juggernaut

Степень опасности: высокая.

Класс: охранный робот.

Очень агрессивный и массивный, этот робот выглядит как электронное подобие динозавра или собаки. Juggernaut очень неповоротлив, но говорят, что сам он себя считает подвижным и ловким. Неважно, что он сам про себя думает, важно то, что этот нелетающий робот фантастически опасен.

Изначально этот робот был создан для того, чтобы запутывать незваных гостей, но после серьезной модернизации стал способен на большее. Будучи хорошо защищен, он не обременяет себя тактическими изысками и предпочитает банально поливать врага огнем из различного рода энергетического оружия, не заботясь о собственной безопасности: он уверен в собственной несокрушимости. Иногда, правда, он не гнушается присесть, чтобы увернуться от особо опасной ракеты.

Теоретически Juggernaut можно встретить везде, однако в самый первый раз он вам попадется только на 10-м уровне. Он физически не в состоянии сохранять полную неподвижность, и присутствие Juggernaut легко вычисляется по характерному металлическому звуку шагов, когда он переминается с ноги на ногу. Вооружен двукратными Concussion Missiles с увеличенной скоростью перезарядки и двумя Vauss Cannons. После гибели оставляет массу полезных вещей, включая оружие и амуницию.

Но какой же он здоровый!

Hunter

Степень опасности: высокая.

Класс: охранный робот.

Достаточно необычный механизм. После того как Hunter увидит игрока, он не бросается в атаку, как большинство остальных охранных роботов, а предпочитает тихо следовать за кораблем. Как правило, он не предпринимает никаких агрессивных действий до тех пор, пока не будет спровоцирован. В данном случае слово «провокация» означает «атака». Будучи атакован, он начинает отчаянно защищаться и звать на помощь. Пытается скрываться в тени, но его выдают звуки работающих механизмов. Иногда пытается напугать игрока, издавая жуткие звуки, которые можно сравнить только с криками истязаемых в аду стиральных машин 1956 года выпуска.

Вооружен Microwave Cannons. В критической ситуации может включить систему самоуничтожения, которая имеет свойство наносить повреждения окружению. Будучи уничтожен, оставляет после себя богатый набор амуниции и power-up'ов.

Squid

Степень опасности: низкая.

Класс: промышленный робот.

Маленький робот, не обладает индивидуальностью. Изначально предназначался для ремонта кабелей и систем связи. Группы Squid иногда используются также для перемещения тяжелых грузов. Как правило, тусуются большими группами, вооружены Plasma Cannon и двумя Red Lasers. В силу конструктивных особенностей против Squid малоэффективно большинство видов энергетического оружия, кроме Mass Driver, который оказывает на них сокрушительное воздействие.

Thief

Степень опасности: высокая.

Класс: индустриальный робот специального назначения.

Главная опасность этого робота заключается в том, что он старается незаметно подкрасться к кораблю игрока и, в случае успеха, украсть максимальное количество оружия. Один из самых умных роботов в игре, не имеет определенного места обитания, встретиться может в любом месте. Если любой другой робот поднимет тревогу и Thief узнает об этом, он не поленится отправиться на поиски корабля игрока, обуреваемый желанием что-нибудь украсть. Самое неприятное то, что Thief при удачном стечении обстоятельств, может украсть даже Guide Bot'a. На месте гибели робота остаются все похищенные им ранее предметы. Старайтесь ни в коем случае не подпускать его вплотную.

Super Thief

Степень опасности: наивысшая.

Класс: индустриальный робот.

Super Thief крайне опасен. Он стал таким из-за вируса, который особенно сильно повредил его «мозг». Как и Thief, он старается приблизиться к игроку и украсть часть его амуниции и вооружения, однако очень хорошая броня позволяет проделывать ему это не таясь. Более того, зачастую он наносит серьезный ущерб кораблю. Также Super Thief в состоянии использовать против игрока украденное у него оружие, причем в этом случае, даже убив его, вернуть имущество не удастся. Убить его очень сложно, но придется: он хранит в себе информацию, необходимую для прохождения игры. Схватиться с этим роботом придется на третьем уровне, однако он будет появляться и позднее.

Его сумасшествие проявляется также и в том, что если уничтожить 25 процентов защиты Super Thief менее чем за 5 секунд (это сложно, но осуществимо), робот начнет стремительно убегать к выходу из катакомб, чтобы взорваться где-нибудь в открытом пространстве. Псих, что с него взять...

Repeater, Destroyer

Степень опасности: низкая.

Класс: сторожевая башня.

Располагаются в самых различных местах, чаще всего в открытом пространстве. Не представляют собой серьезной опасности. Ерунда, а не противник.

Swatter, Security Swatter

Степень опасности: средняя.

Класс: сторожевая башня.

Хорошо защищена, на вооружении имеет Laser Cannon. Использовать тактику «лечу, стреляю, а уворачиваться мне лень» не стоит, так как с броней у Swatter'a действительно все в порядке. Неторопливо летаем кругами и постреливаем. Никаких особенных сложностей.

Homunculus

Степень опасности: высокая.

Класс: индустриальный робот.

У этого робота всегда серьезные проблемы с энергией и запчастями, поэтому он вынужден нападать на все, что пролетает мимо, чтобы выжить. Уничтожить этого робота невероятно сложно, но не потому, что он располагает супероружием, а потому, что его поведение совершенно непредсказуемо и он очень быстро восстанавливает защитные экраны. Еще хорошо, что он такой один на всю игру. Живет на 6 уровне. Уязвимое место Homunculus'a — это его рот. Он колоссален, потому что Homunculus должен быть в состоянии перерабатывать большое количество ресурсов за минимальное время. Самый простой способ уничтожить его — несколько раз попасть из чего-нибудь мощного прямо в разверстую пасть. В основном робот предпочитает ближний бой, основное его оружие — различного рода системы переработки породы. Также оснащен несколькими Seeker Mine.

Tailbot, Tailbot Advanced

Степень опасности: средняя.

Класс: индустриальный робот.

Живет исключительно в помещениях. Несмотря на то, что он неплохо вооружен, в бою предпочитает использовать манипуляторы, которые отличаются большой силой. Их можно отстрелить, однако робот обладает способностью к регенерации: на восстановление каждого манипулятора уходит около 4 секунд. В стандартной комплектации Tailbot оснащен двумя Plasma Cannons, а на Tailbot Advanced дополнительно ставятся две установки Frag Missile Cannons.

Sparky

Степень опасности: высокая.

Класс: индустриальный робот.

Предпочитает атаковать «из-за угла», в честный бой старается не ввязываться. Обитает в самых нижних помещениях уровней, терпеть не может яркий свет. Будучи раз потревоженным, способен в поисках противника покрывать колоссальные расстояния, в связи с чем иногда встречается на поверхности. Бесцеремонно откачивает энергию у корабля игрока, поэтому после смерти становится очень полезным энергетическим ресурсом. Способен временно вывести из строя систему управления оружием, после чего игрок в течение 5 или 10 секунд не в состоянии менять активное оружие. Гадость, одним словом.

Old Scratch

Степень опасности: выше средней.

Класс: индустриальный робот.

Один из самых кровожадных роботов в игре. Предпочитает прямую конфронтацию преследованию и атакам изподтишка. Хотя робот слабо вооружен, он спокойно относится к повреждениям до тех пор, пока уровень защиты не падает ниже 25 процентов от номинала. В последнем случае Old Scratch пытается отступить и, если

ему это удастся, остается все боя до тех пор, пока не восстановит полностью поля. Иногда робот начинает отламывать оружие прямо с корабля.

В принципе, наткнуться на Old Scratch можно где угодно, но, как правило, он предпочитает оставаться в шахтах.

Pest

Степень опасности: низкая.

Класс: нелетающий индустриальный робот.

Довольно труслив. Предпочитает скрываться в тени, передвигаясь по любой поверхности с колоссальной скоростью. Будучи замеченным, старается спрятаться, не переставая вести прицельный огонь. Не то чтобы очень опасен, но сильно раздражает. Когда-то (до появления вируса) занимался сбором мусора.

Gunslinger, Gunslinger Advanced

Степень опасности: выше средней.

Класс: индустриальный робот.

Спокойный, как слон. Способен длительное время ожидать удобного момента для выстрела, ничем не выдавая своего присутствия. Живет в помещениях, стандартная модель располагает двумя Super Lasers, а Gunslinger Advanced дополнительно оснащен парой установок Frag Missile Launchers. Будучи уничтожен любым оружием, кроме лазеров, возрождается как GunBoy.

Thresher

Степень опасности: высокая.

Класс: индустриальный робот.

Никого и ничего не боится. Методично и хладнокровно приступает к уничтожению любого противника. Живет на 8-м уровне, имеет в своем распоряжении, помимо прочего оружия, Mass Driver, что делает его особенно опасным. Рекомендуется расстреливать его с максимально далекого расстояния и настолько быстро, насколько это вообще возможно, иначе он разберется в ситуации и начнет возражать. Если бы этот робот не был таким туподумом, то уничтожить его было бы почти нереально.

Hopper

Степень опасности: низкая.

Класс: животное.

Фактически это элемент интерьера. Если очень хочется, можно посмотреть, как ЭТО умирает от различных видов оружия.

Bird

Степень опасности: низкая.

Класс: летающее животное.

Летающий хищник. Жрет Hopper'ов. Обитает на поверхности планет, где есть атмосфера. Ничем более не примечателен.

Human

Степень опасности: отсутствует.

Класс: люди.

Попадают в самых неожиданных местах, но только внутри помещений. Если освобождать людей из заточения, то некоторые из них будут показывать секретные

комнаты. Если случайно убить человека, это вызовет усиленное производство роботов поблизости.

Nomad

Степень опасности: низкая.

Класс: мутировавшие марсианские поселенцы.

Опасности практически не представляют. Обитают только на 6-м уровне, боятся света. Честно говоря, их можно вообще не заметить, проходя игру. Так, оформление.

Skiff

Степень опасности: низкая.

Класс: субробот.

Тоже родом из первых марсианских колоний. Вооружен несколькими ракетами, но их не применяет, если его не раздражить. С легкостью уничтожается лазерами.

Gadget, Inspector Gadget

Степень опасности: отсутствует.

Класс: ремонтный робот.

Имеет неприятную привычку чинить тех роботов, которых вы почти расстреляли. Рекомендуется для немедленного уничтожения также и потому, что из него вывалится много энергии.

Robo-Gerbil

Степень опасности: отсутствует.

Класс: контролер.

Летает и наблюдает за приходящим на производствах, докладывая обо всем увиденном «наверх». Из вооружения есть несколько антенн и пара зеленых фонариков. Не трогайте беднягу — он в ответ даже ничего сказать не сможет. Разве что замигает до смерти. Шучу.

Scrubber

Степень опасности: издевается?

Класс: швабра.

Электрическая щетка. Передвигается по любым поверхностям, очищая их по дороге. По отношению к игроку... Да не имеет она никакого отношения к игроку! Иногда, правда, может загородить узкий поход своей антенной. В этом случае щетку приходится расстреливать.

Watcher

Степень опасности: отсутствует.

Класс: стационарная видекамера.

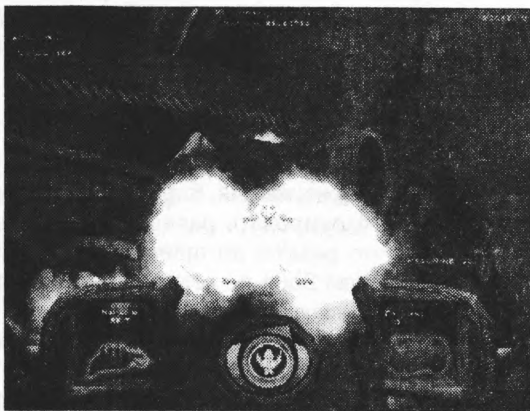
Рекомендуется расстреливать по мере обнаружения. Чем меньше на уровне осталось работающих камер, тем сложнее вашим врагам вас обнаружить. Некоторые стационарные башни работают только в связке с камерами, так что не ленитесь, стреляйте!

Black Pyro, Phoenix Interceptor Magnum, Pyro-GL

Степень опасности: средняя.

Класс: боевой автоматический космический корабль.

Разработчики уверяли, что именно этот тип противников будет обладать интеллектом, близким к человеческому. И действительно, роботы класса Руго ведут себя как ученые идиоты, то есть вполне осмысленно. Располагая такой полезной вещью, как Cloaking device, они используют его только в том случае, если бой длится более 30 секунд. Мораль: если расстрелять эту публику быстрее, то никаких проблем не возникнет.



Manta

Степень опасности: выше средней.

Класс: военный робот.

Медленный и очень грациозный робот. Так как изначально он предназначался для бомбардировки наземных объектов противника, с боевыми качествами у него не очень хорошо. Робот располагает электромагнитным защитным полем, которое способно как защищать владельца, так и отражать выстрелы из некоторых видов оружия, например, Mass Driver. Если игрок приблизится слишком близко к Manta, то получит ощутимый электрический удар — сработает еще одна защитная система. Уничтожить его можно, методично расстреливая защитные поля, причем расстреливать их надо быстрее, чем они будут восстанавливаться. Вооружен Plasma Cannons и несколькими Concussion Bomb, которые с удовольствием применяет.

Scavenger

Степень опасности: низкая.

Класс: военный робот.

Робот-кладовщик. Скопления Scavenger наблюдаются в комнатах, где есть приличное количество power-up'ов и прочей амуниции. Как только игрок появляется в таком помещении, эти хлопотуны хватают все, до чего могут дотянуться, и начинают выносить материальные ценности, надеясь спасти их от игрока. Оказавшись подбитым, Scavenger роняет то, что нес, и сразу же пытается подобрать ношу. Если игроку удастся сделать это первым, то Scavenger звереет и атакует игрока, что при его вооружении и защите равносильно самоубийству. Но ведь их может быть много...

Живет только в местах скопления ценного движимого имущества.

Flametrooper, Omegatrooper, Leadtrooper

Степень опасности: высокая.

Класс: военный робот.

Очень и очень опасный механизм. Встречается как в одиночку, так и группами. В первом случае использует свои навыки ведения снайперского огня, во втором они осуществляют хорошо спланированную групповую атаку. Живут, как правило, недалеко от богатых залежей оружия. Помните, что попадание в голову такому роботу наносит в два раза больше повреждений, чем попадание в любую другую часть тела. Каждая модификация Troopers (а всего их три) имеет свой набор оружия на борту: Leadtrooper — Robot Vauss и Robot Impact Mortar; Flametrooper — Robot Napalm и Robot Impact Mortar; Omegatrooper — Omega Cannon и Robot Impact Mortar. Эти роботы не

гнушаются прятаться в темных углах и даже устраивать засады, когда один робот заманивает игрока в комнату, где притаились еще три таких.

Supertrooper, Torchtrooper

Степень опасности: высокая.

Класс: нелетающий военный робот.

Быстрый и агрессивный, Supertrooper постоянно и очень быстро передвигается. Он способен блокировать ракеты своими манипуляторами, покрытыми тяжелой броней, так что ракеты не причиняют ему практически никакого вреда. Высоко прыгает, но, слава Богу, не летает. Уничтожить его очень сложно, самый оптимальный метод — выстрелить в него в тот момент, когда он находится в воздухе. От сотрясения у Supertrooper выходят из строя гироскопы, он падает наземь, а его системы повреждаются. Повторить несколько раз.

Робот хорошо вооружен: Microwave Cannon, Robot Cyclone Launcher. Модификация Supertrooper'a под названием Torchtrooper также располагает Napalm Cannons (две штуки).

Sharc

Степень опасности: низкая.

Класс: военный робот.

По большому счету, довольно мирные механизмы. Если игрок не нападет первым, вполне вероятно, что они его вообще не тронут и будут мирно продолжать спать. Однако они очень болезненно воспринимают включенный Cloaking device, расценивая его как сигнал к атаке.

Основная масса этих роботов обитает на 15-м уровне, но впервые игрок встретится с Sharc уже на 14-м.

Изначально эти роботы предназначались для охраны помещений, не имеющих особенной ценности для публики. Они настолько тупые, что считают медленно летящие ракеты своей законной добычей и без тени сомнения пожирают их. Если они успевают оторвать продукты взрыва, то этот неумный аппетит обходится без последствий для робота, но чаще они просто взрываются. Достаточно запустить в помещение с группой спящих Sharcs несколько ракет с невысокой скоростью полета, чтобы необходимость в драке отпала.

Hood

Степень опасности: наивысшая.

Класс: военный робот.

Один из самых опасных военных роботов. Фантастическая скорость в сочетании с приличными мозгами делают его очень серьезным противником. Оборудованный самым совершенным Ускорителем, способен передвигаться так быстро, как не может ни один другой робот. Его вооружение прекрасно: спаренная установка Cyclone Missile Launcher и 4 Super Lasers!

Впервые вы с ним встретитесь на 14-м уровне, скорее всего, на открытой местности — коридоров он не любит.

Уничтожить его более чем сложно. Один из самых элегантных методов — любыми средствами уговорить Hood включить ускорители рядом с препятствием так, чтобы он в преграду врезался. Столкновение с любым объектом в тот момент, когда у Hood'a задействованы ускорители, сразу уменьшает энергию его защитного поля на 50 процентов, что, в свою очередь, делает робота в два раза уязвимее.

Dragon

Степень опасности: наивысшая (и даже немного больше).

Класс: военный робот — босс уровня.

Большая проблема, вот как надо называть этот аппарат. Мало того, что его трудно уничтожить, так он еще и большую часть времени просто неуязвим.

Это механизм колоссален. Состоит из «головы» и «туловища», связанных между собой. Чтобы это конструкцию уничтожить, придется немало помучиться.

На туловище у Dragon'a есть отверстие, которое открывается на несколько секунд, чтобы выпустить на свет божий очередную Napalm Bomb. Если попасть туда из чего-либо мощного в тот момент, когда бомба только вылезает наружу, она взорвется и причинит некоторый ущерб роботу. Через некоторое время туловище отделится от головы, и после этого голову можно уже относительно спокойно расстреливать. Однако Dragon тоже не от мачехи родился, поэтому по мере нанесения ему ущерба он будет все быстрее и быстрее проделывать эту операцию по созданию бомбы.

Живет это чудо на 12-м уровне, только один экземпляр на всю игру. А вот краткий список его вооружения: Single Robot Napalm; Homing Napalm Rocket Bomb Launcher; четыре Robot Lasers; Grasping Homing Chain-Claws.

Lance

Степень опасности: выше средней.

Класс: орудийная башня.

Орудийная башня с очень мощным вооружением. К слабым местам можно отнести длительное время перезарядки. Если «мозг», управляющий башней, понимает, что дела плохи, то башня вызывает подмогу. Если уничтожить башню с помощью Homing Missiles, то из нее вывалится в два раза больше этих самых ракет.

Tracker

Степень опасности: высокая.

Класс: военный нелетающий робот.

У этого робота плоховато с реакцией, зато с вооружением все в порядке: спаренные Mega Missile Launchers. Это, скажу я вам, не беда, а большая беда.

Реально эту штука уничтожается двумя способами. Во-первых, можно отстрелить ему гусеницы, после чего он не сможет передвигаться и станет легкой добычей. Во-вторых, тылы у него защищены значительно слабее, чем все остальное, и при наличии некоторого терпения Tracker'a можно расстрелять со спины. Обитает этот аппарат исключительно на поверхности планеты.

Flak

Степень опасности: высокая.

Класс: военный нелетающий робот.

Еще один экземпляр на гусеницах — вершина эволюционного развития семейства танков. Очень опасен, так как приучен компенсировать недостаточную подвижность высокой точностью стрельбы. Обитает исключительно на поверхности планеты. Более чем хорошо вооружен — 4 установки Mass Driver, которые по совместительству играют роль его ахиллесовой пяты: пока они перезаряжаются, у игрока появляется масса времени на расстрел Flak подручными средствами, в качестве которых рекомендуется использовать Frag Missiles (в данном случае это наиболее эффективное оружие).

Hellion

Степень опасности: настолько велика, насколько это вообще возможно.

Класс: военный робот — главный босс.

Неуязвим ко всему оружию, за исключением приспособлений, использующих напалм. Если по нему стрелять из любого другого оружия, в ответ получите то же самое, только в четырехкратном размере. Живет на 15-м уровне в огромной пещере. Может быть уничтожен только оружием, содержащим напалм, как уже говорилось, но этот способ очень тяжел, требует колоссальных усилий и огромного количества времени. Есть еще один способ... Подсказка — Hellion очень не любит лаву...

ОРУЖИЕ — ЛАЗЕРЫ И ОРУДИЯ

Laser Cannon

Стандартное вооружение всех боевых шлюпов той эпохи. Используется практически в любых ситуациях. Занимает немного места, довольно мощное (если сравнивать с палками и камнями): Сочетание сравнительно высокой скорострельности с простой и надежностью делает Laser Cannon вполне пригодным для применения в схватках с любым противником, если, конечно, у вас на борту нет ничего более мощного.

Super Laser

Усовершенствованный вариант Laser Cannon. В игре появляется в тот самый момент, когда становится совсем невмоготу. Позиционируется как высокоэффективное оружие для схваток с большим количеством не особенно сильных роботов. На самом деле это очень эффективная, экономичная и удобная штука.

Vauss Cannon

Необыкновенно мощный спаренный пулемет. Патроны пожирает с фантастической скоростью, что компенсируется мощностью этого оружия. Отдача довольно слаба для такого вида вооружения, но, тем не менее, присутствует. Скорость полета пули настолько велика, что ее можно считать равной скорости света. Это качество делает Vauss Cannon незаменимым оружием для стрельбы на большие расстояния по быстро движущимся мишеням.

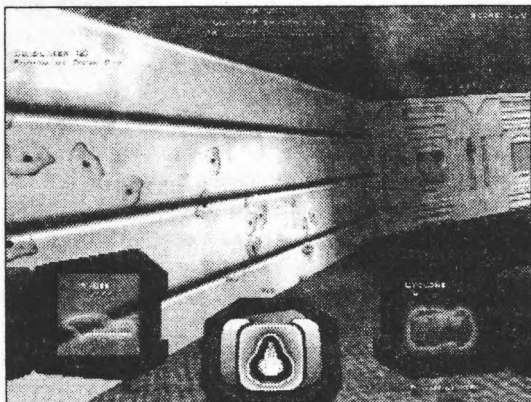
Mass Driver

Помните Rail Gun? Вот-вот, это оно и есть. Очень мощная, с дикой отдачей, эта штука способна заставить серьезно задуматься большинство «жителей» игры. Если

несколько секунд не отпустить кнопку «Огонь», то автоматически включается оптический прицел, что позволяет наносить точные удары по сильно удаленным объектам. Основным недостатком — постоянная нехватка патронов. Из-за большого времени перезарядки малоприспособен для активных боев с большим количеством противников одновременно.

Napalm Cannon

Огнемет. Мощный, но требующий много топлива. Позволяет под-



жечь робота и забыть о нем: робот будет метаться по комнатам, пока не рванет. Пламя, вызванное напалмом, имеет неприятную привычку охватывать корабль, если вы по неосмотрительности приблизитесь слишком близко к очагу возгорания. Вообще это приспособление, опасное даже для владельца, но смертельное для врагов (при условии, что находится в умелых руках).

Microwave Cannon

Микроволновая пушка. Излучает волны определенной частоты, которые заставляют молекулы тела жертвы двигаться быстрее. Объект нагревается, а затем саморазрушается. Отличается приличной скорострельностью и полным отсутствием отдачи.

EMD Gun

Что-то такое электромагнитическое и довольно мощное. Недостаток — заряды летят довольно медленно, поэтому все, кому это надо, как правило, успевают убрать из-под обстрела. Хороша в качестве запасного варианта: когда все остальное закончилось, и EMD Gun будешь рад.

Plasma Cannon

Невысокая скорость полета заряда сочетается с высокой скорострельностью и потрясающей мощностью. Идеальна для ближнего боя с большим количеством противников одновременно: в суматохе боя хоть что-нибудь, но попадет по адресу. А если противников много, но они большие и неповоротливые, то это вообще мечта. Рекомендации лучших собаководов!

Fusion Cannon

Одно из самых мощных орудий в игре. Абсолютную величину заряда можно регулировать длительностью нажатия кнопки «Огонь». Когда в разряднике накапливается максимальный заряд, корабль от перепадов магнитного поля начинает самопроизвольно двигаться. При стрельбе необходимо учитывать скорость мишени, так как скорость полета заряда невелика. Но уж если попали, то можно считать, что одним роботом в игре стало меньше.

Omega Cannon

Плазменная горелка. Создает два потока плазмы, которые буквально разрывают мишень. Дальностью не отличается, что компенсируется способностью орудия самостоятельно корректировать прицел. Робот, подвергающийся воздействию плазменной струи, оказывается практически полностью парализованным. К сожалению, Omega Cannon не в состоянии отличать врагов от друзей, поэтому Guide Bot зачастую становится невольной жертвой, не вовремя пролетая мимо.

ОРУЖИЕ – РАКЕТЫ И МИНЫ

Concussion Missile

Самые что ни на есть обыкновенные ракеты. Ими вы будете пользоваться всю игру: их много, они довольно быстро летают. Слабенькие, конечно... Но на халяву и укус сладок.

Guided Missile

А вот это вещь. Управляемая ракета. После ее запуска в нижнем левом углу экрана появляется окно, где вы видите мир с точки зрения ракеты. Управление авто-

матически переключается на ракету, корабль остается беспомощным на все время ее полета. Через полтора километра полета у ракеты кончается топливо, она падает.

По мощности сопоставима с Concussion Missile, но ее возможности почти безграничны. После получаса тренировок можно научиться лихо направлять ракету прямо в робота через 6 поворотов и два этажа. Тренируйтесь, это навык вам понадобится.

Homing Missile

А эта ракета умеет наводиться самостоятельно, без посторонней помощи. Достаточно запустить пяток таких в гущу врагов, и все они самостоятельно найдут себе жертву. Очень прогрессивное оружие.

Frag Missile

Ракета осколочная. Рекомендуется стрелять не в жертву, а в любую поверхность рядом с ней. После выстрела стоит немедленно убираться подальше — к сожалению, осколкам все равно, в кого попадать. Эти ракеты очень эффективны в небольших помещениях, а вот на открытом пространстве надо либо целиться прямо во врага, либо использовать другое оружие.

Impact Mortar

Довольно мощная бомба. Отстреливается на незначительное расстояние от корабля, после чего взрывается, уничтожая все, что окажется поблизости.

Cyclone Missile

Если эта ракета взрывается в полете, она разделится на 6 боеголовок, которые самостоятельно ищут ближайшую цель. Если же она взрывается от удара о препятствие, то боеголовки не высвобождаются и ущерб, наносимый ракетой, резко уменьшается.

Napalm Rocket

Банка с напалмом, отправляемая по нужному адресу. Очень мощная, способна наносить повреждения одновременно многим роботам. Крайне опасна — не дай Бог вам рвануть такую штуку в непосредственной близости от корабля. Проблем не оберется.

Удобны при отступлении по узким коридорам: напалм горит секунд 15, и в течение этого времени никто из преследователей не рискнет сунуться в бушующее пламя.

Smart Missile

Если вы выстрелите этой ракетой и промахнетесь, то от нее после столкновения с препятствием отделится боеголовка и поразит ближайшую цель. Очень удобно в сумятице боя: точно знаешь, что если выстрелил (неважно куда), то попал.

Mega Missile

Вторая по мощности ракета в игре. Как правило, если попал, то привет противнику!

Blackshark Missile

Лучше этой ракеты вам не найти ничего. Совершенно секретная разработка, гибрид обыкновенной, но очень мощной мины и магнитной ловушки. Когда эта ракета разрывается, она начинает засасывать к себе все незакрепленные предметы, ко-

торые находятся в пределах видимости, после чего взрывается, уничтожая все, что удалось притянуть. Нет ни одного робота (боссы — отдельный разговор, хотя большинство из них тоже не в состоянии пережить такое безобразие), который выжил бы в зоне поражения Blackshark Missile. Только, к сожалению, попадает редко. Но какая мощь!

ОРУЖИЕ – ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Gunboy

Компактная лазерная установка с минимальным интеллектом, как раз хватает на то, чтобы висеть на одном месте (там, где ее оставили) и стрелять в любого врага в поле зрения. Разумеется, один Gunboy погоды не делает. А вот если их десять...

Bouncing Betty

Прыгающие мины. Прыгают до тех пор, пока не столкнутся с оппонентом. Серьезного вреда врагам эти мины нанести не смогут, но внести нотку безумия в происходящее на уровне им удается с легкостью.

Seeker Mine

Эти мины после установки немедленно самостоятельно отправляются на поиски врага и взрываются, как только тот приблизится к ним достаточно близко. Невероятно удобная вещь, так как некоторые бои можно выиграть без единого выстрела, достаточно набросать Seeker Mines перед входом в помещение, где живут враги.

Proximity Mine

А это вполне традиционные мины. В отличие от всего остального оружия, Proximity Mines реагируют только на акустические колебания, поэтому после их установки к ним приближаться не рекомендуется — рванут.

Chaff

Ловушки для ракет. Если вы подверглись атаке с использованием самонаводящихся ракет, выбросите несколько ловушек, и будет шанс, что до вашего корабля не доберется ни одна ракета.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Господа! Смотрите внимательно на название — СОВЕТЫ по прохождению! Дело в том, что пройти каждую (или почти каждую) миссию можно несколькими способами, я же выбрал тот, который мне кажется наиболее удачным. Но это не означает, что другие варианты не имеют права на существование. Помните об этом. И удачного вам полета!

Помните, что, не используя все возможности Guide Bot'a, пройти игру невозможно. Если в описании уровня не написано, где именно находится предмет X, это значит, что проводник вас приведет прямо к этому предмету и будет долго тыкать в него носом, пока вы его не заметите.

Уровень 1 — PTMC Data Retention Center

Уровень первый, соответственно, очень простой. Необходимо найти информацию о местонахождении доктора Swietzer. Уровень представляет собой тюремный

комплекс, охраняемый Gyros, Orbots and Tubbs. В самом начале можно расстрелять канистры и найти маленький секрет.

Двигайтесь по круговому коридору до тех пор, пока не достигнете двух дверей — наверху и внизу. Влетайте в нижнюю дверь и двигайтесь сквозь красную трубу до закрытой двери. Дверь открывается переключателем под ней. За дверью необходимо расстрелять два красных переключателя, чтобы отключить факелы и собрать все бонусы, находящиеся в комнате.

Возвращайтесь к развилке и на этот раз пролетайте через верхнюю дверь, затем необходимо выстрелить в переключатель, дабы отключить силовое поле. Направляйтесь в переходную камеру и выбирайтесь на поверхность. Там следуйте по каньону, расстреливая охранные башни (всего их надо уничтожить пять штук). Через некоторое время вы наткнетесь на башню, куда надо проникнуть. Внутри нее ищите компьютерный зал, найдя, залетайте внутрь через левую дверь и расстреливайте всех, кого найдете. В следующей комнате вы найдете ключ, после чего выбирайтесь наружу. Guide Bot поможет.

Уровень 2 — Novak Corporate Prison

Тюрьма состоит из множества уровней, разделенных силовыми полями. Вам придется посетить все уровни, чтобы освободить доктора Swietzer. Чтобы отключить все поля, необходимо найти ключ. Опасайтесь Tubbs, которые в изобилии заселили этот уровень — они ничего хорошего о вас не думают.

Отключив поля, направляйтесь в комнату, куда вас поведет Guide Bot. Так вы найдете два переключателя, а за окном будет виден большой чан с чем-то зеленым. Постреляв по переключателям, вы вызовете робота, который носит носить какую-то штуку над чаном. Нажав левый рубильник, можно уничтожить робота. Это надо сделать, когда последний будет проносить штуку над чаном. Она упадет в него, все сломается, а все хорошо защищенные уровни тюрьмы окажутся непригодными для проживания. Опасаясь за жизнь пленника, роботы переведут доктора на минимально защищенный уровень, откуда шаттл сможет его спокойно забрать.

Уровень 3 — Piccu Station & SRAD Research

Необходимо найти копию архива доктора Sweitzer, содержащего информацию о его исследованиях.

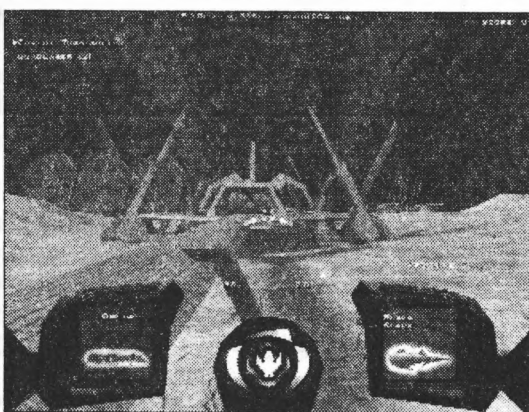
Добравшись до оврага, в котором расположены электрические башни, расстреляйте средние секции у четырех малых башен. Основная башня взорвется и силовое поле, преграждающее путь дальше, исчезнет. Двигайтесь до тех пор, пока не увидите большую комнату, где и находится ключ. Возьмите его и выбирайтесь на поверхность. Там найдите здание в форме головы. Внизу около лавы полно Stingers. Следуйте указаниям Guide Bot'a, и наживете себе массу неприятностей с Thief. Затем, когда вы активизируете матрицу, неожиданно появится Super Thief. Его придется уничтожать. После того как разберетесь с воришкой, поднимайтесь на поверхность.

Уровень 4 — PTMC Corporate Headquarters

Совершенно неожиданно, после путешествий по туннелям технологического происхождения, вы оказываетесь в городе с поездами и развитой системой метро. Необходимо добраться до станции. Это можно сделать, передвигаясь по туннелям, в которых ходят поезда. Они передвигаются пачками по 2—4 поезда сразу. Пережить их надо либо на маленьких пересадочных платформах, либо в нишах в тунне-

лях. Не поддавайтесь на провокации Guide Bot'a: он будет все время звать вас, но ему-то поезда ничем не угрожают! Так что перед тем как высузиться в туннель, внимательно осмотритесь.

Несколько минут путешествия по городу — и вы у входа в канализацию. Через нее ваш путь лежит к башне, в которой есть Suzuki. Введите информацию в компьютер и направляйтесь к выходу. Там вас ждут наемники — такие же пилоты, как и вы, только работающие на плохих. Их уничтожение ознаменует окончание миссии.



Уровень 5 — Red Acropolis Research Station

В наличии есть 5 реакторов и, если я не ошибаюсь, 12 минут. В течение этих 12 минут вам необходимо сохранить как минимум три реактора в рабочем состоянии.

Хотя на этом уровне есть соблазн вообще отказаться от услуг Guide Bot'a, этого делать не следует, так как он будет вам экономить время: во-первых, поворачивая в нужном направлении, а во-вторых, открывая двери, что сэкономит вам лишние полминуты. Перед вами дверь, за ней зал с 5-ю пронумерованными дверями. В нижнем левом углу экрана показаны в процентах «жизни» всех реакторов.

После выполнения задания необходимо быстро убраться с уровня через аварийный выход.

Уровень 6 — Martian Nomad Caverns

Двигайтесь вдоль каньона до тех пор, пока не увидите платформу, лежащую на грунте. Она крепится к опорам двумя черными креплениями. Расстреляйте их, и платформа упадет вниз, открыв проход. Под землей расположена самая натуральная каменоломня. Guide Bot проведет вас до того места, где лежит (вернее, висит) Collector's Icon.

Затем вы попадете на поверхность, где придется в очередной раз извращаться. Представьте себе: в грунт на небольшом пространстве воткнуты семь конструкций, отдаленно напоминающих сачки. В одном из сачков лежит очередной артефакт. Чтобы отключилось поле, преграждающее доступ к артефакту, придется меньше чем за минуту пролететь по очереди сквозь все эти сачки. Начать надо с того, у которого отключено поле (разумеется). Число попыток не ограничено.

В результате всех этих мучений у вас будут два ключа. Их надо положить в розовые ниши в комнате, куда вас приведет Guide Bot. Далее следуйте за Guide Bot'ом. Скоро вы окажетесь в большой зале, где кругами ходят существа, похожие на монахов (Nomads). Под входом в эту комнату есть коридор, который ведет в помещение с 20-ю колоннами.

В этой же комнате лежит третий ключ. Проблема в том, что когда вы пытаетесь приблизиться к нему, его закрывает непроницаемое силовое поле. Лес колонн — это лабиринт, и, только правильно преодолев его, можно добраться до ключа. Алгоритм прохождения лабиринта таков: когда вы двигаетесь в неверном направлении, то некий голос говорит, что вы — не кузнец. Прокладывая путь, запоминайте, а лучше рисуйте алгоритм прохождения на бумажке. Вы должны проследовать в абсолютной тишине до

дальнего левого угла. Как только вы доберетесь туда, ни разу не вызвав недовольства «голоса», силовое поле пропадет и вы сможете взять третий, последний ключ.

Далее вы встретитесь с Super Thief'ом — боссом уровня. Уничтожив его, выручите из беды Interceptor, ради чего, собственно, все и затевалось.

Уровень 7 — PTMC Research Bunker

С помощью Guide Bot'a найдите Control Center, запустите турбину, выстрелив по четырем ключам, и взорвите ее. Затем направляйтесь к шахте. Там надо активизировать реактор, ткнувшись в выключатель (выстрелы не действуют). Чтобы открыть дверь в помещение с реактором, поверните два рубильника (в левом коридоре по отношению к комнате с ректором и в правом). Затем вам предстоит длительное путешествие по коридорам вслед за проводником. В конце концов вы доберетесь до очередного ключа.

Отключите два рубильника. Оказавшись в комнате, заполненной желтым туманом, берите два образца вируса, которые лежат в пламени двух больших факелов, отключайте рубильник на противоположной стене и вылетайте через люк в потолке. В этой комнате бесполезно выпускать Guide Bot'a — он все равно не функционирует в подобной среде.

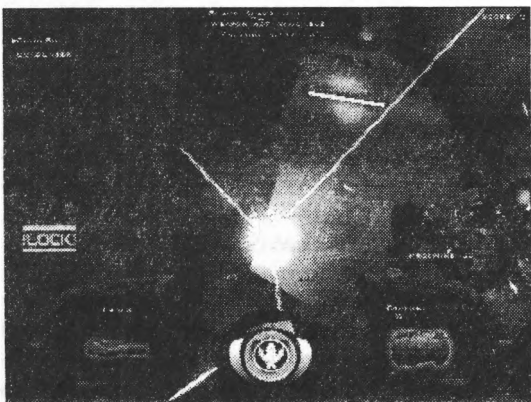
Уровень 8 — PTMC Dol Ammad Fuel Refinery

Направляйтесь к зданию с тремя трубами. Чтобы проникнуть внутрь, дождитесь, пока заслонки в трубе откроются для выпуска пара, и залетайте внутрь на ускорителях (залетать надо в самую высокую трубу — в остальные не выйдет). Оказавшись в комнате, где вращается огромная колонна с красными фонарями, отстрелите парочку этих фонариков. В колонне откроется проход. Подождите, пока она не повернется нужной стороной к вам, и залетайте внутрь. В полу есть люк, коридор за которым приведет вас к искомому переключателю.

Далее вам придется подняться на поверхность и лететь к очередному дому за Guide Bot'ом. Добравшись туда, залетайте внутрь через люк в крыше, отключайте силовое поле, повернув рубильник в комнате, и расстреливайте конструкцию внизу. Повторить три раза. Учтите, что вентиляторы в постройках тоже можно расстрелять, а помещения за ними классифицируются как секретные комнаты.

В последнем здании после того, как вы расстреляете... эээ... штуку, люк в потолке будет заблокирован. Вылетайте через дверь в стене. После долгого полета по коридорам и путешествия над руслом подземной реки вы окажетесь около башни.

В нее можно попасть, только если разбить окно наверху. Из башни по коридорам вы попадете в комнату, где хитрый механизм держит манипулятором корабль. Помимо этого, в помещении еще есть два аналогичных отсека. Из коридора напротив корабля можно попасть в рубку управления. Там нужно выстрелить в большой и средний (тот, что в ряду из трех рубильников посередине) рубильники, после чего корабль с людьми покинет нездоровое место через открывшуюся дыру в потолке.



Туда же рекомендуется лететь и вам. Если вы подберете испорченный картридж, то попадете на первый секретный уровень.

Секретный уровень 1 — Origin Zero

Этот уровень в основном предназначен для того, чтобы игрок сумел набрать как можно больше различных вещей, которые ему пригодятся потом. Попад в туда, немедленно запускайте Guide Bot'a, и он проведет вас через 3 арены, на которых вам придется воевать. Попутно собирайте все, что попадется под руку. Под конец игроку предстоит схватка с Tailbot Advanced и бригадой Flametroopers. В этом ничего страшного нет, но и приятного тоже. После успешного завершения этого уровня вы попадете на девятый уровень.

Уровень 9 — PTMC Spacecraft Factory

Необходимо проследить, чтобы грузовой шаттл благополучно вывез все три части космического корабля.

Летать на открытом пространстве не рекомендуется — солнце способно серьезно повредить, а то и уничтожить ваш корабль. Передвигаться лучше всего в тени мостов.

Подождите, пока грузовой корабль доберется до входа, после чего следуйте за ним. Проследите, чтобы он спокойно добрался до зала, где проход перегороден красным силовым полем, а на полу живет здоровенная металлическая собака — Juggernaut. Уничтожьте его и всех роботов, которые находятся в этом зале, после чего приступайте к выполнению второстепенной миссии. Вам надо отключить 4 генератора. Отключаются они с помощью disruptor'ов, которые можно найти в зале около первого генератора. Затем отключайте силовое поле, преграждающее путь шаттлу — рубильники находятся с другой стороны стены, а проникнуть туда можно через отверстие, расположенное выше и правее поля. Дальше будет еще одно поле, отключающееся аналогично. Некоторое время придется сопровождать шаттл, пока он не вывезет все запчасти к новому кораблю, после чего миссия считается законченной. С этого момента у вас есть три корабля.

Уровень 10 — CED Lunar Command Base

Следуйте за Guide Bot'ом, и через некоторое время он вас выведет на поверхность. После достаточно длительного путешествия вы окажетесь у здания, перед которым будет расположена квадратная башня. Вход в нее внизу, со стороны здания. В башне лежит ключ, возьмите его. Взяв ключ, вы сможете открыть большую вращающуюся дверь и проникнуть в здание. Затем, когда появится надпись о выполнении очередного задания (а появится она весьма скоро), опять придется выбираться на поверхность и долго лететь до дыры в Луне. В подземелье царит полный беспорядок, а вам надо найти неприятного вида зеленую кучу, лежащую на полу. Расстреляйте ее, и под ней будет очередной механизм, в котором вы испытываете потребность.

Возвращаемся в то здание, в котором побывали первоначально. Guide Bot вскоре вас приведет в комнату, где есть два черно-желтых экрана. Там вам покажут небольшой мультфильм на тему «Как мы запустили инопланетную машину». Затем вы попадете в помещение с очередной разновидностью реактора. Найдите смотровое окно, через которое видно комнату, разбейте его и залетайте внутрь. Там переключите три рубильника и улетайте через люк в потолке (Guide Bot покажет). Попад в помещение с четырьмя ракетными установками и разноцветными экранами, переключите два рубильника на аппаратах с экранами. Далее придется совершить еще несколько рейсов из зала с «информационным генератором» в различные места, чтобы

включить несколько переключателей. Когда вы в очередной раз попытаетесь загрузить информацию и появится надпись, что памяти не хватает, надо лететь к аппарату, отдаленно напоминающему кран. Около него в воздухе плавает круглая мерцающая штука — это и есть память. Подбирайте ее и отправляйтесь к генератору — на дорогу вам отведено только 30 секунд. По истечении этого времени память испортится, и все придется начинать сначала. Прибыв на место (в комнату с генератором) вставляйте точно посередине между двумя голубыми электродами. Вам покажут ролик, миссия закончится.



Уровень 11 — PTMC Storage Facility

Вам необходимо обнаружить и спасти пилота на планете Титан. Guide Bot приведет вас в подземелье. Когда окажетесь перед заваленным камнями туннелем, запустите вагонетку (переключатель у нее на днище), и она пробьет завал. В комнате с рубильником что надо сделать? Правильно, отключить рубильник. Затем идет обычная чехарда с отключением разнообразных рубильников, а потом вы окажетесь в комнате с большим силовым полем на потолке. Чтобы его отключить, расстреляйте тумбочки с фонариками, которые стоят в подходах к этой комнате.

По всем уровню расставлены сторожевые башни, которые активизируются камерами. Рекомендуется уничтожать все камеры, которые попадутся на вашем пути — таким образом можно сэкономить много жизни (корабля) и нервов (ваших).

Следующим шагом станет добытие секретного ключа. Он хорошо охраняется, поэтому не стоит бросаться к нему сломя голову. Потом опять рубильники, рубильники. Чтобы проникнуть в комнату, где находится капсула с пилотом, сначала придется преодолеть мощное сопротивление роботов (не забывайте о камерах!), а затем выключить силовое поле, расстреляв генератор. Корабль пилота удерживается на месте силовыми лучами, которые отключаются рубильником, расположенным над входом в комнату.

Уровень 12 — PTMC Proving Grounds

В начале миссии ваш корабль держит силовая ловушка напротив машины, которая с завидной периодичностью плюется в вас огнем. Всего у машины пять сопел; они становятся уязвимыми, когда открыты. Соответственно, необходимо сначала расстрелять все четыре угловых сопла, а потом и центральное. После этого уничтожьте генераторы силового поля, расположенные справа и слева от машины. Все, можно лететь.

Сначала надо найти ключ от первой арены, потом найти первую арену и уничтожить робота. Всего вам придется сразиться с четырьмя роботами, и только затем вас допустят к Dragon'u.

Не знаю, баг это или так и предусмотрено, но после третьей арены Guide Bot отказался искать ключ от четвертой, уверяя, что он вне досягаемости. На всякий случай: ключ лежит рядом со вторым выходом из третьей арены.

У Dragon'a есть несколько слабых мест, но рекомендую сидеть почти на спине у него: это мертвая зона для его вооружения...

С этого уровня можно попасть на второй и последний секретный уровень в игре. Для этого надо найти картридж с информацией рядом с ареной, где прошла битва с множеством роботов (есть там такая напротив арены, где вы дрались со Stinger Advanced).

Секретный уровень 2 — High Velocity Weapons Research

Безумный лабиринт из ускорителей. Ничего сложного, но голова кружится. Кто любит гонки, тому понравится. Да, чуть не забыл. Познакомитесь с Omegatroopers.

Уровень 13 — CED Expediator Dreadnaught

Необходимо уничтожить отряд сумасшедших Troopers и прекратить их воспроизводство.

Всего на уровне чуть больше 30 Troopers, подлежащих уничтожению. Нет, разумеется, полно и просто роботов, но пока вы не убьете последнего из «психов», уровень не закончится.

Подберите информатор сразу же после начала уровня (такая зеленая вращающаяся штука в метре от вашего корабля). Теперь вы всегда сможете узнать, сколько еще осталось живых врагов. Проблема в том, что Troopers постоянно восстанавливают свою численность. Это «лечится» следующим образом: добравшись до вентиляционной шахты, ведущей к производственному комплексу (Guide Bot ответит вас), используйте Guided Missile, чтобы нажать на переключатель. Иначе это сделать никак нельзя — корабль просто не влезает в шахту. После этого остается только тупо летать по уровню, уничтожая всех роботов на своем пути. К сожалению, Guide Bot не в состоянии помочь вам найти всех Troopers, однако его можно использовать, дав ему команду искать power-up'ы: как известно, обычно они лежат в тех местах, где вы еще не были.

Уровень 14 — CED Orbital Network Transmitter

Необходимо запустить в бортовой компьютер антивирусную программу. Это не так просто, как кажется. Для начала с помощью Guide Bot'а соберите на уровне все, что вам может понадобиться для осуществления сего благородного плана. Отключите электроэнергию.

Затем отправляйтесь к терминалу (data uplink interface) и загрузите программу. В инженерной комнате поставьте стрелку на ноль, а потом активизируйте систему рубильниками, переключив их в следующем порядке: верхний левый, правый нижний, нижний левый, верхний правый.

Самое сложное позади. Теперь осталось только опять включить энергию, защитить очередную установку неясного назначения, пока она будет заниматься своими делами, а под конец победить Tailbot Elite Boss. После Dragon он, конечно, немного не тянет на «крутого».

Уровень 15 — Dravis' Stronghold

Вот почти и конец. Осталось только победить самого-самого, и все наладится.

Однако прежде чем победить его, придется помучиться с его обнаружением. Ищите комнату с тремя дверями. Рядом есть рубильники, которые позволяют понизить уровень лавы. Сделав это, подбирайте ключ и быстро возвращайтесь обратно, так как лава будет прибывать вновь. Ключ есть, ничего вас не останавливает от встречи с Hellion. А как с ним справиться — смотрите выше.

DISCWORLD NOIR

Разработчик: Perfect Entertainment

Издатель: GT Interactive

Выход: август 1999 г.

Жанр: квест

Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ★★★★★★★★☆☆

Звук: ★★★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★☆☆

Общий рейтинг: 8,8

Еще один квест... Еще один Discworld.

Итак, снова о судьбах жанра. Разговоры о судьбах именно того жанра, к представителям которого относится наш сегодняшний гость, особенно популярны в последние... сколько же? 3—5 лет. У нас в студии — квест. Не все, конечно, помнят сегодня... Что? Вы? Вы помните? Замечательно! И вы? И вы?! Как хорошо! А во что вы играли? King's Quest 8? Quest for Glory 5? Tomb что? Ну что ж, уже неплохо. Как бы вам сказать... В общем, у всех у вас есть сегодня хороший шанс познакомиться с некогда великим жанром. Discworld: Noir — представитель классический. Чистый квест; чистый, как слеза младенца. Впрочем, на этом сходство со слезами младенца заканчивается.

И О ПОГОДЕ...

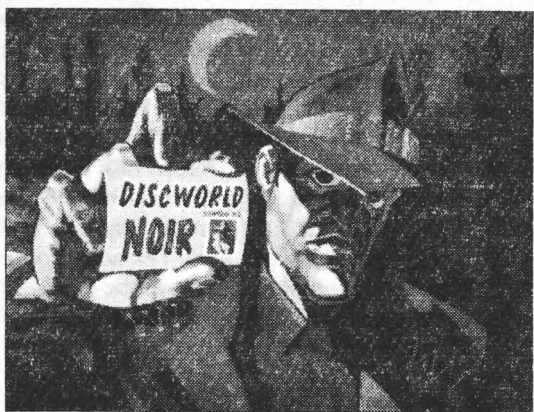
В Ankh-Morpokh'e сыкать, проливной дождь и убийства. Веселенькое мультяшное местечко, по которому фанаты сериала бродили с товарищем Rinswind'ом, встречает нас ножом, всаженным в живот герою. «В Анкх-Морпорке редко хорошо чувствуешь себя с утра, но мертвым мне просыпаться еще не доводилось».

Солнце забыло про Ankh-Morpokh, третий день в гавани стоит корабль Milka, чудом добравшийся до порта и отважно готовящийся в следующее путешествие — в таком состоянии! Третий день в городе происходят странные убийства — очень уж похожи они на ритуальные; а сегодня к детективу Lewton'у пришла очаровательная дама и поручила найти ее любовника — а не знает о нем вообще ничего, вплоть до того, какого он роста. Она плохо представляет себе его стоящим. А на улице идет непрекращающийся дождь, и не поймешь, какое время суток. На корабль не пускают, где пассажиры — непонятно; какие-то тролли пристают на улицах, и никак нельзя понять, что это за Therma, которую им нужно найти; бывший коллега Nobby сидит в баре и в ус себе не дует, и проворовался ведь давно весь, и хоть бы хны; а тебя с работы вышибли, как только один раз на взятке поймали, и теперь аренда не заплачена, денег нет, если будут, то хорошо, если только все не сожрет счет в баре. На кой черт нам сдался этот любовник? На кой нам вся эта работа вообще? Вот жизнь! «Скромная табличка. Впрочем, хорошо хоть такая. Моей надгробной надписью, по всей видимости, будет надпись на мешке цемента на моих ногах». И дождь, мрак, дождь, мрак, дождь...

NOIR

Дождь, мрак, дождь, мрак, дождь, героя еле видно, лапочка работает только в кафе, а в кабаке уже работает с трудом, да и то не факт, что это лампочка — так, гру-

довая бригада светячков; location'ы на карте приходится подсвечивать, потому что иначе ничего в этом сплошном месиве выделить невозможно; location'ы на карте достаточно подсвечивать — любое пятно света в этом месте глаз замечает сразу. Возьмите грязный портовый город вечером во время дождя, выберите в нем самое пустынное и мрачное место и растяните до размеров города — получится Ankh-Morpork. И здесь свежих поворотов у детективной истории может быть множество — Марининой ведь слабо в корне изменить ситуацию появлением тролля, просящего о чем-нибудь главного героя. Terry Fletchet'у — запросто.



На этот раз классик литературы, как ее понимают американцы, решил вместо веселого мультика сделать мрачный атмосферный квест. Не будем спорить с разработчиками относительно атмосферы: глупо ведь отрицать, что у напитка «Клубничный аромат» вкус скорее клубничный, чем какой-либо еще. В Ankh-Morpork'e мрачно. Мрачно настолько, что руки вязнут прямо в дожде — еще до того, как он долетел до земли. Авторы хотели атмосферу — и... они честно стараются. Мрачность сертифицирована и застрахована.

И это действительно квест. Классический представитель, только кроме предметов у нас есть еще такая вещь, как темы для разговора. Заметки в записной книжке. Но если учесть, что эти заметки можно вытаскивать из книжки и использовать на внешних объектах (!), то согласитесь, что разница... Так что это типичнейший, не оставляющий никаких сомнений в своей жанровой принадлежности квест. Герой разговаривает с персонажем, получает от него информацию о другом, шантажирует третьего и забирает у него предмет, которым подкупает пятого сразу после того, как при переходе из локейшена в локейшен происходит случайная встреча с четвертым, который... Потом все это вдруг обрывается, ненужные предметы удаляются из inventory и объявляется следующая часть. Только почему же всем так кажется, что сделать все это очень просто?!

Бог — Адаму: «Параллельные прямые пересекаются в бесконечности. Это недоказуемо. Но я это видел».

Если квест скучный, то это видно, но обосновать это труднее, чем в случае со стратегией. Допустим, мы даже простим Discworld'у тот факт, что герой ходит ведомыми ему одному тропами и расстояние в два шага пересекает через дальний угол комнаты, потому что в том углу у него checkpoint; допустим, мы простим это за введенную возможность выходить из комнаты сразу, двойным щелчком на выходе, что сразу ускоряет дело. Допустим, мы признаем, что интерфейс удобен — хотя не очень понятно, почему предметы в inventory объединяются при помощи двойного щелчка, а при помощи одинарного только меняются местами. Но почему надежда, она же предпоследний оплот квестовой индустрии, должна быть такой по-бараньему тупой?

Если разработчики рассчитывают на неофитов, то зачем им вообще квест? Если на корифеев, то так же нельзя! Тупо, в лоб, простым перебором, который тоже не всегда требуется — застрять негде, игра проходится шаг за шагом без приложения

умственных усилий. Получить задание, пойти на новооткрывшийся локейшен, поговорить с NPC, пойти на новый локейшен, взять единственный валяющийся на поверхности предмет (ах да! Заметить, что на экране есть поворот!), поговорить с NPC вплоть до открытия нового локейшена (обратите внимание, что об этом факте вас оповещают непосредственно во время беседы), вскрыть фомкой ящик, стоящий на погрузке на корабль, на который нам нужно попасть. Какова головоломка!

Оправдать все это можно, если бы по ходу дела выдавались такие тексты, что просто читать было бы приятно; тогда было бы сказано, что игра неудачна, но удовольствие некое от этого есть. Так вот: это не литература. Российский потребитель перекормлен в школе Гоголем, и нос его воротится инстинктивно. Вы получаете от примитивности комиксного слога эстетическое удовлетворение? Что ж, тогда вы в состоянии найти себе что-нибудь поинтересней Discworld'a.

ИТОГ

Добросовестно, хороший джаз и озвучка персонажей, новаторская для квеста и тормозящая на Р-200 графика. Вы станете проходить эту игрушку в одном случае: если вас, как и меня, не оторвать ни от Сэллинджер, ни от любовного романа в мягком переплете. Сюжета в Discworld'е полно; квестом и не пахло.

Константин Инин

УПРАВЛЕНИЕ

Практически вся игра происходит в мрачных и дождливых местах, поэтому вполне законно, что курсор выполнен в виде луча света от фонаря. Если луч превращается в зеленую стрелку, то это значит, что, пойдя в этом направлении, вы либо завернете за угол, либо выйдете из этого места вообще и попадете на карту. Если щелкать по стрелке **левой кнопкой** один раз, Льютон будет долго идти пешком, если щелкнуть два раза — перезагрузка экрана начнется сразу. Если луч попадает на что-либо стоящее, появляются титры, объясняющие, что вы нашли. Щелкнув в этот момент **левой кнопкой** мыши, вы либо сделаете что-нибудь с этой вещью, либо услышите комментарий о ее свойствах.

Если щелкнуть **правой кнопкой**, то можно иногда узнать описание предмета. Иногда надписи появляются только после определенных событий или действий. Непостижимым образом иногда эти функции кнопок меняются, поэтому советую везде щелкать всеми кнопками. Чтобы поговорить с кем-то, нужно по нему два раза щелкнуть **левой кнопкой**. Дальше вас ждет либо небольшой диалог, либо появление вспомога-

тельного окна. В левой верхней четверти экрана нарисованы небритый говорящий подбородок и рука. Нажав на подбородок, вы сможете продолжить разговор, нажав на руку — попрощаться. В нижней половине окна могут появляться некоторые темы для обсуждения, нажимая на которые, вы направите разговор в определенное русло. В правой верхней части вспомогательного окна тоже есть два рисунка: записная книжка и саквояж. Нажав на книжку, вы получите доступ к своим записям. Кстати, появля-



ются они самостоятельно, когда вы услышали или нашли нечто важное. Если в левом верхнем углу экрана в голубом круге появляется пишущее перо, значит, одной записью у вас стало больше.

Если при разговоре щелкнуть один раз **левой кнопкой** по любой записи, вы узнаете, что думает по этому поводу ваш собеседник. Если щелкнуть по некоторым записям не при разговоре, появляется увеличительное стекло с небольшим знаком вопроса. Теперь, если дотронуться увеличительным стеклом до любой вещи, можно узнать, связаны запись и предмет как-то или нет. Не нужные в дальнейшем записи зачеркиваются. Переворачивать страницы можно, дотрагиваясь пером до нижних углов блокнота. Что такое саквояж, я надеюсь, понятно. Это — инвентарь. Щелкая **правой кнопкой** по найденным предметам, вы сможете кое-что о них узнать. Щелчок **левой кнопкой** означает выбор вещи. Чтобы ее использовать, выведите курсор за пределы вспомогательного окна, и щелкните **левой кнопкой**. Окно исчезнет, и вы сможете применить выбранный предмет там, где хотите. Кстати, предметы никак не меняют цвет, поэтому оценить, можно ли ими здесь пользоваться, достаточно трудно. Можно только проверить. Выбор вещи при разговоре означает, что вы либо даёте ее собеседнику, либо показываете, либо хотите знать его мнение.

Чтобы проанализировать записи и имеющиеся вещи, достаточно пару раз щелкнуть по самому Льютону **левой кнопкой** (можно нажать **F2**). Часто во время поисков или при беседе будут упоминаться различные места и адреса. Они тотчас будут отмечаться на вашей карте (в левом верхнем углу экрана будет появляться свиток). Выйдя из любого места, в котором вы находились, вы автоматически будете видеть карту. Передвигая по ней курсор, вы сможете увидеть названия мест, куда вам открыт доступ. Один щелчок — и вы там. Клавиша **F3** показывает блокнот. Основное меню появляется, если нажать **F1**. Опции, восстановление, запись и выход. Все очень просто. Чтобы пропустить любую фразу, достаточно щелкнуть левой кнопкой один раз. Как правило, **Esc** помогает пропустить ролики и сократить неинтересный разговор.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вы — частный детектив по имени Льютон. Сидите себе, никого не трогаете, за аренду офиса не платите, потому что нечем, и думаете: ну какой же идиот к вам придет за помощью? Ведь в этом мире никто никому не верит. А если и верит, то только самому себе, да и то не особо. Неожиданный стук в дверь. Пришла девушка по имени Карлотта и предложила расследовать одно дельце. Пообещала заплатить кучу денег. Нужно найти пропавшего человека по имени Манди. Это ее любовник. Вы с радостью соглашаетесь, и Карлотта уходит.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ

После разговора с милой дамой приходит очень хорошая мысль: а где деньги? Но выбора особого нет, поэтому нужно приниматься за работу, рассчитывая на оплату в дальнейшем. Выйдите через дверь на улицу. Единственный доступный сейчас адрес — морской порт, там в последний раз видели Манди. Идите туда. Посмотрите по сторонам. Слева стоит грузчик, с ним вы познакомитесь позже, вернее, с тем местом, где он стоял. Сейчас вам нужен моряк, стоящий на палубе наверху. Судя по всему, это первый помощник капитана. Поговорите с ним, спросите о пассажирах, о двух странных пассажирах, о «Милке». Какая приятная неожиданность — капитан обычно берет на борт пару пассажиров, чтобы в случае неприятностей принести их в жертву морским богам. Заодно узнайте, где находится капитан. Помощник скажет, что он ужинает в кафе «Анх».

Идите к входу в кафе. Поверните направо и поднимите с земли фомку. Теперь зайдите в кафе, назовитесь Хэмфри Богартом и скажите пианисту, что запретили ему играть эту мелодию. Потом подойдите к Нобби и поговорите с ним обо всем, не забыв расспросить о «Милке», странных пассажирах и о капитане. Нобби в процессе разговора упомянет о Псевдополис Ярде, месте своей работы. Потом подойдите к капитану и поговорите с ним. Попросите разрешения осмотреть каюты «Милки». Капитан разрешит, то есть пошлет вас куда подальше. Не расстраивайтесь. Вернитесь к судну и подойдите к тому месту, где раньше стоял матрос-грузчик. Справа стоит пустая корзина. Сломайте крышку фомкой и залезьте внутрь. Кран перенесет корзину в трюм. Справа внизу, в воде плавает какая-то бумажка. Достаньте ее, хотя то, что на ней написано, прочитать не удастся. Это багажный ярлык. Поднимитесь на палубу, пройдите вдоль левого борта и зайдите в каюту. Осмотрите нижнюю шконку. На ней валяется обрывок записки с цифрой 6 (или 9). Собственно, на корабле делать больше нечего.

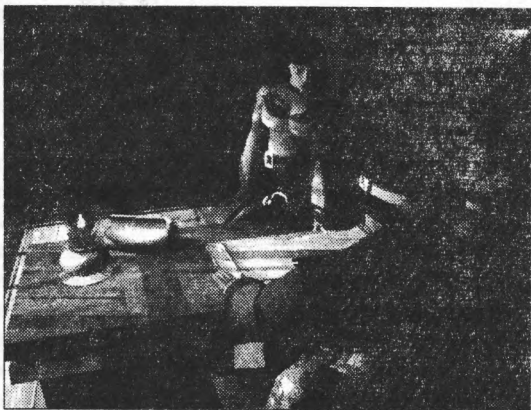
Прыгайте за борт, и после небольшой ванны вы снова окажетесь в кабинете Льютона. Почистите перышки и — вперед. Сходите в Псевдополис Ярда и еще раз поговорите с Нобби о странных пассажирах. Нобби сознается, что говорил с одним из них (точнее, с одной) и что она находится в кафе «Анх». Выйдите на улицу. К вам подойдет какой-то громадный уродец по имени Малахит и достанет вас просьбами найти какую-то Терму. Единственный полезный факт, который он вам откроет, — это то, что Терма бывала в кабачке «Октариновый попугай». Идите в кабачок и поговорите с троллем-певицей по имени Сапфир. Спросите ее о Терме. Сапфир скажет, что она умерла и что ее похоронили под именем мадам Лодстоун. Также спросите, где можно найти Малахита. Оказывается, он бывает в мастерской Родана.

Вернитесь к Нобби и узнайте у него все о мадам Лодстоун. Он скажет, что та похоронена в мавзолее. Отправляйтесь туда и побродите среди могил. Нужную вы не найдете, но запись на память останется. После неудачных поисков нужно промочить горло. Идите в кафе «Анх». Какая встреча! Девушку по имени Илса вы не видели много лет. Поговорив о том о сем, спросите ее, была ли она на «Милке». После некоторых отпирательств она скажет, что приехала вместе с парнем-иностранцем по имени Ту Конкерс. Покажите Илсе багажный ярлык. Девушка-полиглот прочтет надпись: пирс номер пять. Вернитесь к Льютону в офис. Там вас ждет карлик по имени Аль Хали. После того как он предложит вам перестать заниматься делом Манди, вышвырните его на улицу. Время посетить пирс номер пять. Поговорите с охранником, хотя никакого толку вы от него не будете. Вернитесь к себе в офис и поднимите с пола приглашение от вашей работодателя. Она хочет знать, как продвигается расследование. Ну что ж, нанесите ей визит.

Поезжайте в замок Оберволд. Поговорите со старым дворецким и покажите ему приглашение от Карлотты. Старик уйдет, а вы поднимите голову и посмотрите на огромный портрет над главными дверями. В этот момент появится Карлотта. Поговорите с ней и спросите о мавзолее. Скажите, что не можете найти нужную могилу. Она пообещает вам помочь. Пока она переодевается, дворецкий скажет, что с вами хочет поговорить старый граф. Отвязаться все равно не удастся, поэтому поговорите и отправляйтесь в мавзолей. Карлотта найдет нужную могилу. Перепишите надпись с памятника себе в блокнот. В это время Карлотта исчезнет. Вернитесь в замок и поговорите со старым дворецким о графе. В разговоре выяснится, что граф переживает за исчезнувшего компаньона. Войдите в замок и пройдите слева от основной лестницы во внутренний двор. Поговорите с графом о его исчезнувшем компаньоне. Граф скажет, что это карлик и он исчез три дня назад — как раз, когда в порт

пришла «Милка». После этого граф попросит вас найти карлика Регина и пообещает хорошо заплатить. Лишние деньги никогда не помешают. Чтобы вам было легче искать, граф даст вам его фотографию.

Пора проводить Малахита. Идите в мастерскую Родана. Посмотрите, как творит великий мастер, обойдите скульптуру и зайдите в подсобку. Поговорите с Малахитом и скажите, что нашли Терму, но, к сожалению, она уже мертва. Троль начнет бубнить, что ему нужно увидеть тело.



Отведите его в мавзолей и покажите могилу. Троль скинет крышку с могилы и скажет, что это не Терма и что нужно искать дальше. Не повезло. Согласитесь продолжить поиски и попросите его помочь. Малахит даст вам металлическую «кошку» с веревкой. Когда троль уйдет, поройтесь в открытой могиле и заберите алмазные зубы покойника. Выйдите из мавзолея и идите на пирс номер пять. Пройдите мимо охранника и поверните направо, за угол. В левом верхнем углу есть окно в крыше. Забросьте в него «кошку» и по веревке заберитесь на крышу. Теперь фомкой сломайте раму и спуститесь внутрь склада. Справа за коробками валяется пачка спичек с оторванным уголком. У вас есть какой-то обрывок. Посмотрите, не подойдет ли он к этой пачке спичек. Ага! Почерк Манди и адрес бара «Октариновый попутай». Вылезайте наружу и идите туда. Поговорите с барменом и спросите его о Манди. Чтобы доказать, что бармен врет, покажите ему пачку спичек с адресом бара и скажите, что все его слова — это гнусная ложь. Тогда бармен скажет, что Манди наверху. Пройдите направо, мимо стойки, и поднимитесь на второй этаж. Жаль, что вы даже разглядеть Манди не успели толком, а уже получили по голове чем-то тяжелым. Пока вы лежали и пускали пузыри, кто-то прикончил Манди. А виноватым считают вас, так как никто больше к Манди не входил. Короче, у вас теперь подписка о невыезде.

ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ

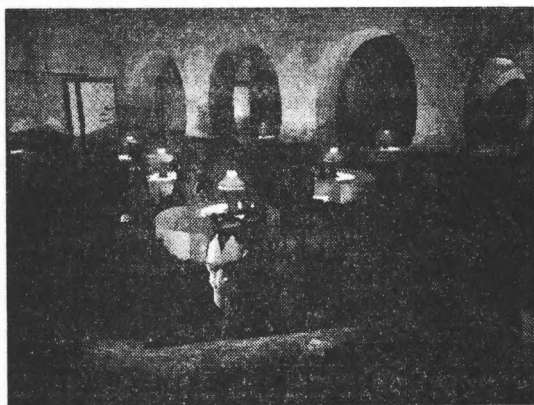
Когда надоедливые полицейские уйдут, прочтите надпись на стене, сделанную Манди кровью перед смертью. Что-то абсолютно непонятное. Найдите наверху над телом обрывок веревки, привязанный к стропилам. Изучите его как следует, пока в блокноте не появится соответствующая запись. Потом щелкните по записи и наведите появившееся увеличительное стекло на ботинки Манди, стоящие под обрывком веревки. Значит, Манди подвесили за ноги перед смертью. Щелкнув по надписи о повешенном Манди, наведите увеличительное стекло на надпись на стене. Ну, конечно. Поскольку Манди был подвешен за ноги и висел вниз головой, то и надпись нужно читать, перевернув ее. Получается комбинация чисел и букв. Все-таки лучше, чем предыдущая абракадабра. Спуститесь вниз, в бар, и поговорите с барменом. Спросите его, почему Манди подвесили. Опять он ничего не знает и не помнит. Скажите, что Манди был на полу, когда полиция пришла. А перерезал веревку не убийца. Бармен сознается, что веревку перерезал он, но зачем — не знает, просто так. Спросите этого патологического лгуна про ботинки и про то, что в них было. Попросите бармена вернуть вам находку, и он отдаст вам незнакомую монету с ква-

дратным отверстием в середине. Самое лучшее — это пока не говорить о ней полицейским. Еще спросите у бармена, почему солгала Сапфир. Он скажет, что Сапфир находится в костюмерной и вы сами все можете узнать.

Идите туда. Вход расположен слева от сцены. Поговорите с Сапфир, и она скажет, что у нее проблемы с деньгами и что она частенько бывает в казино «Сатурналия». Оставьте ее одну и идите в морской порт. Покажите первому помощнику капитана фотографию пропавшего карлика Регина. Первый помощник вспомнит его и скажет, что помнит этого парня. И что он уехал очень быстро на повозке и с ним при такой погоде вполне мог произойти несчастный случай. Идите к Нобби в Псевдополис Ярл и спросите его о несчастных случаях за последние несколько дней. Он скажет, что что-то вроде было у Сентиментального моста. Вам придется еще раз вернуться на причал. «Милка» ушла, но на пристани остался валяться замечательный кусок веревки. Достаньте «кошку» и привяжите ее к веревке. Альпинистское снаряжение снова готово к работе. Теперь можно сходить и посмотреть, что случилось у Сентиментального моста. Дошли? Обратите внимание на тормозные следы, уходящие прямо в пролом в перилах. Слева, на пруте, висит обрывок ткани красного цвета. Возьмите его, вдруг пригодится. Посмотрите вниз, в реку. Что-то там плавает. Попробуйте подцепить это «кошкой». Подцепить получается, а вытащить — нет, силенок маловато. Нужен кто-нибудь посильнее, например, Малахит.

Ладно, оставьте реку в покое и идите в казино «Сатурналия». Народу — море, и большей частью знакомые люди. Вот, например, Илса со своим партнером. Придется поговорить с ними. И еще Карлотта в рулетку играет. А тут, кстати, наемный убийца зашел, всех пописАть хотел. А на вопрос, зачем он это делает, резонно ответил: «А что же еще делать наемному убийце?» Правда, вас он убьет бесплатно, но попозже. Подойдите к игорному столу слева и спросите крупье о Сапфир. Он скажет, что голова у него совершенно тупая и он ничего не помнит. Достаньте свой тощий кошелек и дайте крупье денег. Память у него резко улучшится. Повторите свой вопрос о Сапфир. Крупье скажет, что она почти никогда не выигрывает, а если вдруг повезет, то все равно все спускает. Так что у нее одни долги. Ага, запишем. Надо все спокойно проанализировать. Идите к себе в офис. Оп, старый знакомый карлик снова вас дожидается, правда, на этот раз — с топором. Короче, товарищ, давайте дружить домами и не пройдем ли вы к нам в гости? Трудно отказать человеку с таким топором.

Познакомьтесь с хозяином дома. Это Хорст. Он долго будет говорить, как вы ему нравитесь, но итог таков: он хочет получить от вас золотой меч и готов заплатить десять штук. Поддакивайте ему по мере необходимости, особо не вдаваясь в детали. Как только представится возможность, прощайтесь. Теперь в попугайский кабак. Спросите бармена о деньгах Сапфир, и он что-то наплетет про секретную встречу, на которой Сапфир то ли была, то ли нет. Зайдите в гримерку и спросите Сапфир сначала о долгах, потом о секретной встрече. Она немного посопротивляется, затем скажет, что Терма жива что и это она дала Сапфир деньги. Потом Сапфир пообещает помочь



встретиться с Термой и сообщить вам об этом письмом. Этого пока достаточно. Пора поговорить с Карлоттой. Может быть, она все еще в казино? Проверим.

Расскажите ей о смерти Манди и скажите, что можете найти того, кто его убил. Спросите ее о золотом мече. Карлотта предложит поговорить в более конфиденциальной обстановке, например, у нее дома. Спросите ее, почему она вас использовала и подставила. Интересные вещи выясняются. Манди и не любовник вовсе, а контакт. Но почему-то на встречу не пришел, вот Карлотта и наняла вас его отыскать. Она попросит вас не обижаться и неожиданно вас поцелует. Этот поцелуй вы не забудете даже после смерти. Спросите Карлотту о грузе, который был на «Милке», и возьмите корабельную накладную. С накладной идите на пирс номер пять и покажите ее охраннику. Он позволит узнать вам кое-что о грузе, который был на «Милке», в том числе о винных емкостях. Теперь сходите в мастерскую Родана и попросите Малахита помочь вам, рассказав о вещах, валяющихся в реке. Когда он согласится, отдайте ему «кошку» с веревкой и отведите к реке. Малахит достанет из реки повозку Регина. В ней обнаружится шкатулка, которую заберет Малахит и, сказав, что она принадлежит Терме, убежит. Все остальное — к вашим услугам. Осмотрите повозку, затем тело. Достаньте фотографию и сравните ее с оригиналом. Одно и то же лицо, только на фотографии карлик лысый, а в повозке — волосатый. Снимите с головы Регина парик. Изнутри к парику прикреплен ключик. Маленький ключик — маленькая дверка.

Идите в казино «Сатурналия» и спросите про ключ у знакомого крупье. Он скажет, что ключ ему знаком, точно такими же открываются депозитные ячейки в их казино. Вход в депозитарий слева от главного входа. Регин был карлик, логично начать проверку с нижнего ряда. Откройте ячейку и заберите конверт и ожерелье. Посмотрите, что в конверте. Ничего, и нет никаких надписей. Сходите в замок к старому графу. Скажите дворецкому, что хотели бы поговорить с графом. Расскажите старику о смерти его товарища. После этого покажите ожерелье. Граф скажет, что подарил его Регину и что оно сделано из необычайно прочной и редкой породы красного дерева. Также он расскажет об этих деревьях высотой в одну милю. Поговорив с графом, идите в кафе «Анх». В баре сидит пианист Самюэль. Поговорите с ним и спросите о винных емкостях, которые привезла «Милка». Самюэль скажет, что они постоянно закупают вино, и если интересно посмотреть на него, то несколько бочек находятся в винном погребе. После этого он даст вам ключ. Выйдите на улицу и пройдите к погребу. Он расположен в том месте, где вы нашли фомку. Ключом откройте погреб и спуститесь вниз. Ну, куда не деться от женщин. Опять перед вами Илса со своим компаньоном. Его немного подрали. Спросите у Илсы про ящики с «Милки», принадлежащие некому Варбергу. Илса скажет, что Варберг — это ее фамилия, и ящики тоже ее. Илса готова вам во всем помочь, если вы найдете укромное место, чтобы ее товарищ смог надежно спрятаться от преследующего его убийцы. Придется помочь.

Посмотрите на квитанции в коробке слева. Оказывается, вино поставляется во дворец. Пока в погребе больше делать нечего. Надо проверить, не пришло ли письмо от Сапфир. Сходите к себе в офис и проверьте. Письмо действительно пришло. Сапфир пишет, что договорилась о встрече с Термой в какой-то трущобе, да еще на крыше, но просит поторопиться. Хорошая новость! Надо захватить Малахита. Идите в мастерскую и расскажите Малахиту о встрече. Он затопает от нетерпения и больше ни о чем говорить не захочет. Идите к месту встречи. Какая неприятность — вы опять в отключке, а Малахит убит. Полицейские, которые будут вас допрашивать, будут говорить много лишнего, чтобы вас запутать. Но постарайтесь их

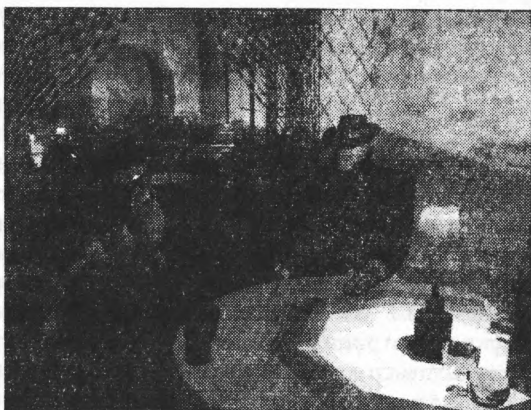
не огорчать, отвечайте что-нибудь. Итог все равно будет один — вас запрут в камере, расположенной во дворце патриция. Подойдите к двери и по стойте спокойно. На середину камеры выбежит большая крыса. Она немного посидит, а затем скроется в трещине в на противоположной стене. Найдите эту трещину и засуньте в нее руку. Оказывается, один блок не закреплен. Вытащите его и пролезьте в образовавшуюся дыру. Вы попали в соседнюю камеру. В ней сидит технический гений Леонард, изобретающий летающую машину, которая будет махать крыльями. Поговорите с ним и предложите помочь. Потом пройдите вперед, к противоположной стене, и загляните в большую дыру. В это время из вашей камеры донесется звук ключей в замке. Так что вам лучше немедленно вернуться назад.

К вам в гости пришел Нобби. Оказывается, полицейские нашли свидетеля преступления и данное им описание убийцы однозначно позволяет исключить вас из списка подозреваемых. Нобби проводит вас в Псевдополис Ярл и вернет все ваши вещи, за исключением фомки. Она будет проходить по делу как улика. А в хорошем месте вы были, главное — в безопасном. Вернитесь к дворцу патриция и поговорите с охраной. Потом зайдите за угол и примените вопрос о потайном месте на стене дворца. Забросьте наверх «кошку» и залезьте в знакомую дыру. Поговорите с Леонардом. Вылезайте наружу и идите в винный погреб кафе «Анх». Скажите Илсе, что нашли замечательное потайное место, где можно спрятаться. В тюрьме, под носом у патриция, точно никто искать не будет. Отведите их к Леонарду в камеру. Илса сдержит слово и отведет вас в Гильдию, отрекомендовав как своего персонального гостя. Подойдите к камину и поговорите с Лоредо Кранк (она вам никого не напоминает?). Записав ее имя, попрощайтесь и идите в логово Хорста. Расскажите ему о том, что Лоредо Кранк в городе. Хорст очень обрадуется и попросит вас организовать ему встречу с девушкой.

Вернитесь в Гильдию и скажите Лоредо, что Хорст очень хочет ее видеть. Она тут же уйдет. Подойдите к книжным полкам и осмотрите их. Одна книга немного выдвинется. Потяните ее. Панель вокруг камина повернется и откроет потайной ход. Пройдите в него. Перед вами — защитное поле. Попробуйте пройти через него. Вы находитесь на улице. Ну, понравилось быть лягушкой? Вернитесь в потайной ход и попробуйте выключить защитное поле, нажимая на кнопки на панели слева от входа. После этого прочтите инструкцию на стене. Вы стоите перед входом в хранилище 51. Выйдите на улицу и идите в казино «Сатурналия». Поговорите со знакомым крупье. После этого познакомьтесь с посетителем, стоящим справа. Это волшебник. Обсудите с ним все возможные темы. Он скажет, что все время проигрывает, а работает в фирме, занимающейся установкой магических защитных систем. Покажите ему ожерелье из красного дерева. Скажите, что покойный Регин всегда был в выигрыше, обладая этим талисманом. Предложите отдать его волшебнику в обмен на некоторые сведения о магических защитных системах. Он откажется. Скажите, что вам надо попасть в хранилище 51, а волшебнику все равно терять нечего. Тогда он расскажет вам об аварийном способе отключения системы защиты. Отдайте ему ожерелье и идите в Гильдию, к входу в хранилище 51. Используйте запись об аварийном выключении на панели управления. Сработало. Заходите внутрь хранилища. На полу валяется куча различных ящиков. Откройте блокнот и по номеру, написанному на стене Манди, найдите его ящик. Достаньте алмазный зуб тролля и разрежьте им стекло. Достаньте урну и разбейте ее. Теперь у вас в руках золотой меч, за которым гоняется столько народу. Нелегко будет его уберечь. Выйдите из хранилища на улицу. Бегите быстро к себе в офис. Да, кто-то бежит намного быстрее вас. Меча нет, да и вас тоже нет.

ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ

Похоронили вас скромненько, землей присыпали, плитку воткнули и оставили гнить. Но пути Господни неисповедимы. Вам удалось выбраться из могилы, правда, превратившись в вервульфа. Но плюсы в этом тоже есть. Совершенно поразительное ощущение цвета и запахов. Вы их как будто видите. Послушайте Великолепного пса Гаспода. Он объяснит вам, как превращаться из человека в волка и наоборот. Он



научит вас определять и запоминать различные запахи. Один запах особенно привлек ваше внимание. Что-то, связанное с казино «Сатурналия». Вы — опять человек. Если щелкнуть по самому Лютону, то в инвентаре будет появляться символ для изменения вашего облика. Поднимите и прочитайте письмо от Илсы. Превратитесь в волка и понюхайте все запахи. Если при этом появляется небольшое облако, значит, запах занесен в вашу память. Идя по одному из запахов, вы окажетесь около казино «Сатурналия». Заходить туда пока рано. Подойдите к силуэту, нарисованному мелом на дороге, и поднимите кусок зеленого мха. Откуда он здесь взялся? Вернитесь к себе в офис. Стоит умереть, как у вас по столам начинают шарить всякие личности и воровать последнее. Скажите Нобби, что вас не убили, а только похоронили, а это совершенно разные вещи. Нобби извинится несколько раз и быстро уйдет.

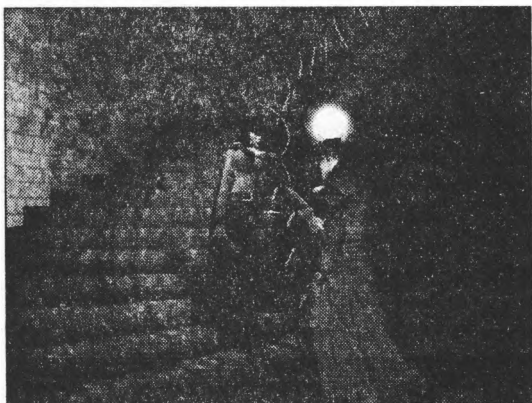
Заберите со стола оставленную им фомку. Превратитесь в волка и понюхайте все находящиеся в вашем офисе запахи. Верните себе человеческое обличие и отправляйтесь в замок Оберволд. Попросите дворецкого позвать Карлотту. Когда он уйдет, превратитесь в волка и понюхайте. Ого, оказывается Карлотта тоже вервульф. Попросите дворецкого передать Карлотте ваше пожелание встретиться с ней в кафе «Анх». Дворецкий выпроводит вас, но вы вернитесь и попросите разрешения встретиться со старым графом. Поговорите с ним. Неожиданно к графу пришел гость — тощий скелет в черном балахоне и с косой в руке. Хорошо, что не к вам. Попросите Смерть немного подождать, так как вам нужно задать графу пару вопросов. Ха-ха. ОК. Спросите старика про мох. Он вспомнит название и скажет, что подробную информацию можно найти в книгах, находящихся в библиотеке. После беседы дворецкий проводит вас туда. Найдите картотеку, подойдите к ней и поищите номера книг про мох. Прочтите в книге, что подобный вид мха растет только в подземных коллекторах. Найдите по картотеке номера книг про коллекторы. Вам в руки попадет старая карта подземных городских сооружений и коммуникаций. Идите в коллектор. Поверните в правую трубу и превратитесь в волка. Идите по следу пурпурного знакомого запаха, пока не дойдете до кучи мусора. На доске слева лежит кулон в виде жука. Заберите его. Познакомьтесь и поговорите с мышинной смертью.

Выйдите на улицу. Идите во дворец патриция, заберитесь по веревке наверх. Поговорите с Ту Конкерс и спросите его, не знает ли он что-нибудь о жуке-кулоне. Ту Конкерс, оказывается, археолог. Он скажет, что жук из храма Ану-Ану. Попрощайтесь, спуститесь вниз и идите в бар «Октариновый попугай». Прочтите все объявления на доске. В невидимый университет требуется сотрудник, оплата — два доллара

за каждый день. Поговорите с барменом об убитом торговце. Зайдите в гримерку Салфир, превратитесь в волка и понюхайте парфюмерию. Станьте человеком и заберите ее духи. Идите в невидимый университет (разумеется, на карте невидимого быть не может, поэтому университет называется «Новый зал») и поговорите с главной горничной об устройстве на работу. Спросите ее об убийстве волшебника, затем о ботинках покойника. Согласитесь на предложенную работу.

Когда горничная уйдет, зайдите в спальню. Превратитесь в волка и осмотрите школьную доску. Станьте человеком, осмотрите шкафчики у кроватей. В одном из них — книги. Просмотрите их. Записью об Ану-Ану подействуйте на доску. Пройдите налево, до конца, и поговорите со швейцаром. Потом спросите его об убийстве волшебника. Оказывается, бедняга был отравлен. Выйдите из спальни и идите к дворцу патриция. Зайдите за угол, подойдите к винным бочкам и осмотрите их. Превратитесь в волка. Нажмите на голову волка в нижней части экрана, и появится ваше собрание запахов. Сравнивайте запахи из инвентаря с фиолетовым запахом у винных бочек. Ага, здесь пахнет вашим убийцей. Превратитесь в человека и идите в погреб кафе «Анх». Сломайте фомкой одну из пустых бочек и залезьте вовнутрь. В качестве напитка вы будете доставлены во дворец. Выберите из бочки, превратитесь в волка и понюхайте. Ваш убийца точно здесь был.

Станьте человеком и идите вперед, по коридору, до двойных дверей. Снова превратитесь в волка и толкните двойные двери. Обостренный слух поможет вам услышать много интересного. Когда вас заметят, бегите домой, то есть в офис. А тут вас догонит наемный убийца. Хотя, он очень удивлен, что вы еще живы. Поговорите с ним. После разговора идите в гильдию купцов. Поговорите с вышедшим человеком, спросите его о ботинках мертвеца. Помучьте его немного вопросами, и он проговорится, что убитый был один. Правда, больше он вам ничего не скажет. Надо еще что-нибудь узнать о подробностях смерти торговца. А кто лучше всего может знать об этом, как не сама Смерть. Идите в замок старого графа и попросите пропустить к нему. Точно, Смерть еще здесь. Узнайте, правда ли, что она присутствует при каждом акте смерти. Оказывается, что должна, но как-то иногда не получается — личные дела отвлекают. Спросите ее о смерти торговца. Смерть скажет, что это она видела, что она еще никогда не была свидетелем по чьему-то убийству и говорить ничего не намерена. Повторите вопрос, и Смерть, разозлившись, проговорится, что покойник был раздавлен. Какие у нас надежные свидетели! Вернитесь в невидимый университет, пройдите к шкафчикам в спальне. Достаньте жука и дотроньтесь им до книги о храмах. Так вы сможете узнать, как открыть медальон. Откройте его, и получите список имен, одно из которых — Терма. Теперь самое время поговорить с Карлоттой.



Идите в кафе «Анх». Сначала узнайте, зачем она вас сделала оборотнем. Оказывается, это был подарок избранному человеку. Вот и целуйся после этого с незнакомыми женщинами! Спросите у Карлотты, почему Манди был повешен вверх ногами и не она ли его убила. После этого спрашивайте о разных убийствах до тех пор, пока Карлотта не скажет, что является поклонницей богини

Эраты и во время убийств была в храме маленьких богов. Заодно спросите о том, почему и как сама Карлотта стала вервурлом и как ей это нравится. Оказывается, ее муж был оборотнем. Еще вы узнаете, что октарин — это восьмой, волшебный цвет спектра, невидимый для человеческого глаза. Идите в храм, пройдите прямо, за бассейном, и поверните направо. Поговорите со священником Мункалфом о богине Эрате, затем спросите его о найденном в жуке списке. Выйдите из храма и поверните за угол. Вы окажетесь на кладбище. Пройдите через него. Прямо перед вами находится окно, около которого стоял священник. Превратитесь в волка, подойдите к окну и подслушайте разговор. Мункалф говорит что-то троллю о тайной встрече истинных последователей. Вернитесь в храм, поверните направо и подойдите к дерганому монаху. Поговорите с ним о встрече истинных последователей. Потом спросите, где они соберутся, и попросите вас туда отвести. Согласитесь стать последователем монаха, и он отведет вас на место, а сам встанет за дверью, чтобы предупредить об опасности. Пройдите вперед и обойдите кафедру. Загляните под нее. Места немного, но спрятаться можно. Монах крикнет, что идут люди. Сидите под кафедрой тихо. Мункалф подойдет к кафедре и начнет проповедь. Достаньте духи Сапфир и полейте ими ботинки проповедника. По этому следу вы сможете узнать, куда пойдет Мункалф.

Когда проповедь кончится, Мункалф направится в тайное святилище. Проследите за ним и послушайте интересный разговор. Кажется, вас заметили. Надо бежать. Вернитесь в офис. Время прошло, можно в нормальном обличье сходить и посмотреть, где вы недавно были. Идите в святилище. Рассмотрите узоры на стене. Один из них повторяется слишком часто. Зарисуйте его. Обратите внимание на карту города, лежащую на столе. Идите в библиотеку старого графа и по картотеке найдите книгу про зарисованный символ. Также узнайте все, что можно, о Нилонсатепе. Вернитесь в тайное святилище. Пользуясь записями в блокноте, отметьте на карте места шести известных вам убийств. Шесть точек являются вершинами восьмиугольника. Не хватает только двух точек — двух убийств! Знать бы, в каком из двух мест произойдет очередное убийство. В центре восьмиугольника находится дискотека. Сходите туда. Слева от входа со стула возьмите приглашение на спектакль. И снова воспользуйтесь графской библиотекой. Используя приглашение, найдите книгу о дискотеке. Весь его репертуар состоит из восьми больших трагедий. Каждая — со своим набором убийств. Вернитесь в театр и подойдите к сцене вплотную. Поговорите с актером на сцене. Превратитесь в волка и проанализируйте запахи. Ваш убийца где-то рядом. Станьте человеком и осмотрите необычные отметки на боковой стороне сцены. Откройте блокнот и найдите знак угря. Примените его на странные отметки, и сцена откроется. Войдите внутрь. Ого, да здесь огромный храм!

Пройдите в центр круга и примените на алтарь запись о восьми великих трагедиях. Ощущения подсказывают, что срочно надо идти на улицу Дэгон. Слева расположен вход в магазин. Рядом есть заколоченное окно. Достаньте фомку и отдерите доски. Залезьте через окно внутрь. Справа валяется куча мусора. Разгребите ее, и найдете кость. Человеческую кость. Значит, интуиция вас подвела и вы пришли не на то место. Зато теперь последнее место убийства известно наверняка. Быстро вылезайте из магазина и бегите на оставшуюся вершину восьмиугольника. Вроде пока все тихо. Спрячьтесь в кустах справа. Неожиданно пришел Аль Хали. И еще более неожиданно его съели, то есть проглотили живьем. После этого появится Карлотта. Поговорите с ней. Она сознается, что раньше ее звали Терма. Но жизнь так распорядилась, что она стала приверженцем бога Ану-Ану. Карлотта предложит вам при-

соединиться к ним. А вам и деваться некуда. Посмотрите сатанинский обряд. От напрядения храм разрушился, и все разбежались. Ну, кто мог, разумеется.

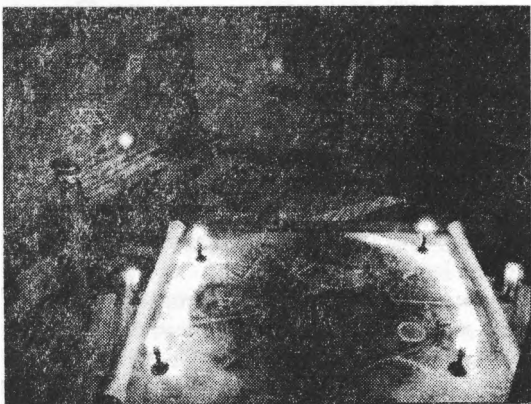
ДЕЙСТВИЕ ЧЕТВЕРТОЕ

А вы почему-то остались. Природное любопытство частного детектива... Хотя вроде уже и расследовать нечего, и так все ясно. Предложите Карлотте быстрее уходить отсюда, но она откажется. Разгребите кучу мусора справа и достаньте золотой меч. Посмотрите на надписи на стене слева и сделайте о них пометку. Выйдите в театр и поговорите с одним из заговорщиков. Идите в замок Оберволд. Старый граф, к сожалению, умер, но велел дворецкому всегда пропускать вас в библиотеку. Проверьте, нет ли в картотеке еще каких-либо упоминаний о Нилонасатепе. Вы узнаете, что существует некий артефакт, называемый Радиант Трапезахедрон, обладающий определенной силой. Идите в замок патриция и залезьте в камеру Леонарда. В камере разрушилась целая стена, но это мало волнует конструкторов. Поговорите с ними о Радианте Трапезахедроне. Когда вы разберетесь с геометрическими названиями, Ту Конкерс даст вам звездную карту, которая поможет определить местонахождение драгоценного камня. Теперь идите в святилище и поговорите с Кондо. Потом с ним поговорит Смерть. После этого обыщите тело Кондо и заберите амулет.

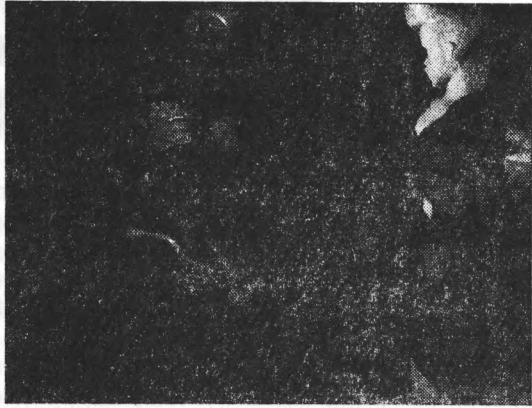
Отправляйтесь в храм маленьких богов. Кажется, Мункалф совсем спятил, постоянно хихикает. Спросите его об амулете. Священник скажет, что его все ненавидят, а особенно Фойд. Но где он сейчас, Мункалф не знает. После этого старик залезет на вершину своего храма и закричит, что отрекается от всех богов. Его ударит молния, и он свалится вниз. Мункалф удивится, что пережил такое падение, но Смерть скажет, что не пережил. Сделайте запись о Фойде и идите его искать. Сходите в мастерскую Родана. Пройдите на то место, где обычно стоял Малахит, и подберите ленты. Подойдите к скульптору и покажите ему эти ленты. Тот будет долго мяться, а потом сознается, что иногда подрабатывает пластическим хирургом. Спросите его о Фойде. С памятью на адреса у Родана плохо, но он скажет про дом напротив заброшенного магазина, у реки. Так это же улица Дагон! Идите туда. Войдите в дверь напротив сломанного окна и подойдите к Фойду. Спросите его о Нилонасатепе. Потом покажите меч и спросите, как им пользоваться. Достаньте амулет Кондо и узнайте, не знакома ли Фойду эта вещь. Оказывается, амулет принадлежал Сатрапу. Спросите, кто был контактом Сатрапа. Фойд скажет, что его зовут Гелид и он вроде бы служил швейцаром в невидимом университете. Идите в университет и поговорите с главной горничной. Она вся закипит от негодования и скажет, что вы

уволены и внутрь она вас ни за что не пустит. Попробуйте все-таки пройти внутрь. Не вышло.

Идите в Псевдополис Ярда, попросите у Нобби ордер на обыск в невидимом университете и скажите, что от этого зависит судьба всего города. Он скажет, что это невозможно. Напомните ему, как застали его в вашем кабинете без всякого ордера и с фомкой в руке. Нобби сразу станет покладистым и даст вам необходимую бумажку. Вернитесь в невидимый университет и покажите



ордер горничной. Она пропустит вас внутрь, хотя и устроит вам допрос. Пройдите через спальню и подойдите к тому месту, где стоял швейцар. Теперь на его месте находится лужа крови. Превратитесь в волка и пройдите по следу в астрономическую обсерваторию. Поговорите с Сатрапом. Вот где темные силы окопались! Вступите с Сатрапом в бой, когда он попробует уйти, и сбросьте его с крыши. Посмотрите, как он торгуется со Смертью. Подойдите к телескопу и посмотрите в него.



Поднимите с пола астролябию. Найдите мозаику на полу. Положите туда звездную карту. Посмотрите на группу маленьких неярких звезд слева и щелкните по ним. Скажите голему повернуть телескоп и посмотрите в него. Если звездная карта не врет, драгоценный камень должен быть где-то в мавзолее. Идите туда. Используйте астролябию на звездное небо. Несколько вычислений, и вы окажетесь у нужной могилы. Поверните голову фигурки на плите. Могила раскроется. Спуститесь вниз. Перед вами стоит саркофаг. Осмотрите его и найдите небольшое углубление. Положите туда монетку Манди. Колесо легко повернется, и крышка саркофага отъедет в сторону.

Внутри лежит скелет в доспехах древнего рыцаря и держит в руках волшебный камень. Возьмите его. Зомби не захочет его отдавать. Отрубите ему руку. Потом поговорите с ним. Чтобы вы могли забрать камень, вы должны отгадать загадку, но рыцарь за четыреста лет лежания в гробу напрочь ее забыл. А без загадки отдать камень он не может. Достаньте меч и пообещайте отрубить ему еще что-нибудь, если он не отдаст камень. Вы не оставили ему выбора. Возьмите Трапезахедрон и выйдите из могилы. Вас встретит Хорст и попросит меч в обмен на Илсу. Придется уступить. Вернитесь в свой офис и поговорите с Илсой. Откройте инвентарь и дважды щелкните по камню. Он покажет, где находится Хорст. Идите на Сентиментальный мост. Хорст разговаривает с Карлоттой. Она требует золотой меч, а Хорст собирается ее убить. Вмешайтесь, убейте Хорста и заберите меч. Поговорите с Карлоттой, но не соглашайтесь идти с ней. Придет Нобби и арестует ее.

Перед вами стоит трудная задача — остановить разрушительные силы зла. Только нужно добраться до портала, но как? Помните, два ваших приятеля делали что-то летающее и махающее? Сходите к ним и спросите, как дела. Да, самолет готов. Скажите, что вы хотите быть первым испытателем этого агрегата. Пожалуйста, но нужна стартовая площадка. Выйдите на крышу и разгребите кучу щебня. Вернитесь к Леонарду и скажите, что взлетная площадка готова. Когда самолет выкатят на крышу, сядьте в него. К вам подойдет Илса и скажет, что это полное безумие — лететь без всякой защиты. Сойдите на землю и нарисуйте знак утря на борту самолета. Вполне подходящая защита. Теперь — вперед. Вставьте Трапезахедрон в золотой меч и убейте врага.

Илса захочет остаться с вами, но за ней и ее мужем до сих пор охотятся люди из лиги убийств. В этом городе им не будет покоя. Скажите, чтобы они улетали.

Над вашим городом встает солнце.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Разработчик: Surreal Software

Издатель: Psygnosis Ltd.

Выход: август 1999 г.

Жанр: adventure

Требования: P-233, 32 Мб, рек. 3Dfx

Графика: ★★★★★★★★★★

Звук: ★★★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★☆☆

Общий рейтинг: 8.7

Очень удачное скрещивание двух разных жанров: приключения и авиасимулятора

ДРАКОН ЗАПАДНЫЙ

«Огромная громоздкая змея с когтистыми лапами и крыльями — вот, пожалуй, самое привычное описание дракона. Он бывает черный, но самое главное, что он также ослепительно блестящ, и еще ему свойственно изрыгать пламя и дым. На Западе дракона всегда представляли злобным. Одним из классических подвигов Геракла, Сигурда, св. Михаила, св. Георгия была победа над драконом и его убийство... Время сильно погорвало престиж дракона. Лев для нас — это реальность и символ, а дракон — всего лишь символ, никак не реальность. Дракон, вероятно, самое известное, но также самое незадачливое из фантастических животных. Он кажется нам чем-то ребяческим и нередко портит истории, в которых появляется...»

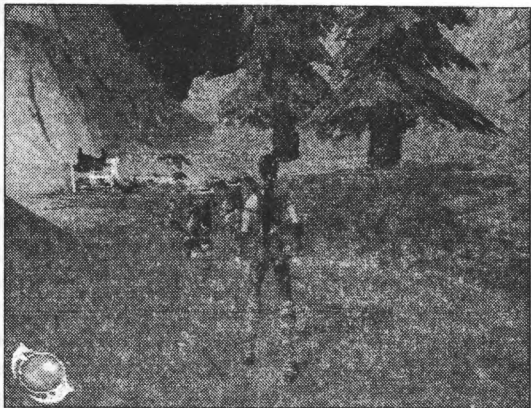
Х. Л. Борхес, «Книга вымышленных существ»

В этот раз общее для драконов правило было нарушено: разработчики компании Surreal Software решили приспособить летающую рептилию для спасения мира, а чтобы игра выглядела колоритнее, дали ей в напарники милую девушку. Задумка неплохая, тем более, что эта странная парочка обладает довольно-таки большим боевым потенциалом: возможностей по части уничтожения всех встречных и поперечных хоть отбавляй. В качестве пушечного мяса и тренировочных «груш» используются груды орков, троллей и прочая оставшаяся скандинаво-финская нечисть. Плюс хорошая, очень хорошая, прямо-таки превосходная графика... Вот вам краткое описание Drakan — первого в мире симулятора полетов на драконе. Впрочем, полноценным симулятором игру можно назвать лишь с большой натяжкой (хотя управление девушкой тоже своего рода симуляция), лучше будет определить жанр как adventure с элементами симулятора полета на настоящем драконе, большом и огнедышащем.

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ DRAKAN

Тихий ночной лес внимательно наблюдал за двумя тенями, скользившими по широкой тропинке. Холодный свет луны на мгновение выхватил из темноты две фигуры: маленький мальчик, державшийся за руку старшей сестры... Затем снова сгус-

тился мрак. Но темнота была знакомой и близкой, пахнувшей домом и очагом. До деревни осталось совсем немного, стволы деревьев приветственно раздвинулись, лес узнал своих. Внезапно он ошетинился длинными копиями и ржавыми топорами. Засада! Слово из-под земли, выросли несколько троллей, хищно улыбающихся. Девушка вытащила длинный боевой меч, но врагов было слишком много: она успела отправить на тот свет двоих и зацепить еще одного, как вдруг сильный удар



по голове лишил ее сознания. Отряд скаутов направился дальше, забрав маленького мальчика. Солнце так и не встало. Лес отвернулся, будто отрицал свое участие в расправе, и задумался о чем-то своем. Девушка подняла голову. Жива. Потом поднялась с земли и, припадая на правую ногу, побрела в деревню. Надо было предупредить о нападении жителей. К сожалению, слишком поздно, Валькирии собрали свою жатву. Несколько орков добивали раненых и собирали драгоценности. Все было разрушено и подожжено, осталась нетронутой таверна, но и это не надолго — в подвалах рыскали воины в поисках наживы. Слишком поздно...

ПРИШЕСТВИЕ КРАСОТЫ

В поисках любимого брата вам предстоит обойти (или облететь) всю страну, разделенную на несколько больших регионов. Холод и пламень будут вашими врагами и друзьями, деревья и голые скалы дадут надежное убежище и станут смертоносными засадами. Всего не перескажешь — мир меняется с бешеной скоростью, поражая своей красотой и продуманностью. Вам не придется размышлять долго о назначении тех или иных предметов, тщательно расположенных на карте; все логично, можно сказать, слишком логично, в мир Drakan'a вживаешься мгновенно и навсегда. Рин, главная героиня, становится частью вас, как и огромный дракон. Поистине происходит слияние душ. Через пару часов приходит чувство, что вы — неожиданный гость (нежеланный гость) в царстве Темного правителя. Мир крутится не вокруг вас — вы лишь небольшая часть его, инородное тело, разрушающее скелет.

Повторю еще раз — пришествие красоты состоялось. Графика выходит за шкалу оценки и стремится к 12. С каждой снежинкой, с каждым деревом или пещерой убеждаешься в этом все больше и больше. Немного портит впечатление прямолинейность сюжета, которая облегчает процесс прохождения, но уничтожает желание проходить игру снова и снова в поисках новых путей покорения Зла. Вы постепенно, решая многочисленные загадки и набирая летные часы, пробираетесь по карте от входа к выходу. Никуда повернуть не удастся, так что откиньтесь и наслаждайтесь красотами.

Звуковое сопровождение ничем особым не выделяется: свист меча, взмахи тяжелых кожистых крыльев, вопли разрубленных и выпотрошенных троллей. Изредка мелодичный голос девушки. Вот, пожалуй, и все, что нужно — для создания атмосферы хватает, лишнего нет.

«Drakan — то, что надо!» — во весь голос объявляю я, а вот соглашаться со мной или нет, — это уже ваше дело. Обязательно поиграйте, и только потом выносите суждение.

Как знать, может быть, Drakan заставит вас изменить Ларе и отложить ее в дальний ящик. Наслаждение, моральное и физическое удовлетворение гарантировано. Настало время всем пересаживаться на драконов и размахивать мечом. Drakan с вами.

ПРОХОЖДЕНИЕ Ruined Village

Нападение прошло чересчур успешно: почти все молодые рабы живы и готовы к отправке, деревня полыхает, ничто уже не остановит жадное пламя. Пора уходить. Тролли, довольные и веселые, шарили по подвалам в поисках золота, основные силы врага уже ушли на базу. В это время и появляетесь вы. Подбежав к умирающему старику, спросите его о нападении, тот из последних сил передаст вам секрет таинственного Ордена Дракона. Эта тайна передавалась между служителями Ордена из поколения в поколение, и сейчас вы станете ее новым хранителем. Суть главный ритуал в объединении двух душ — Дракона и Человека, после чего они становятся одним неразделимым целым. Так вот, в одной пещере живет «свободный» дракон, который ждет не дожидается своего наездника. Скорее всего, он не откажется от вашей кандидатуры. Но туда еще надо попасть. Умиравший старец попросит вас найти ключ от его дома и там взять волшебную книгу, в которой записан ход ритуала. Закройте ему глаза и отбейте первую атаку тролля, неведомо каким образом оставшегося в деревне. После чего направляйтесь к большому зданию, еще не охваченному огнем. Это и есть таверна. Внутри беспорядок, все раскидано по полу, посуда перебита, не иначе как тролли еще орудуют в подвале. Для начала поднимитесь на второй этаж и возьмите со шкафа пробирку красного цвета, восстанавливающую здоровье. Затем откройте дверь, ведущую в подвал, и добейте последних солдат — троллей. Если хотите получить в пользование хорошую булаву, попрыгайте по ящикам на самый верх. Кстати, этот излюбленный прием добычи полезных вещей, применяется в течение всей игры, поэтому почаще обыскивайте все ниши и коробки. Бочки можно разбивать, но от этого слишком быстро выходит из строя оружие.

Далее откройте при помощи рычага решетку, перекрывающую проход в следующую комнату, и, прыгая через скорпионов-пауков (их истребление выйдет вам дороже), доберитесь до стола у стенки, там подберите ключ. Теперь надо выбираться отсюда. Откройте вторую решетку и попробуйте проплыть на другой берег, чтобы выбраться из подземного озера на волю. Вам придется вдохнуть поглубже и нырнуть под скалу, и где-то через полминуты вы окажетесь на берегу реки. Если пойти налево, вам достанется магический меч и большой топор. Возвращайтесь обратно

в таверну (скорпионы расплодятся до такой степени, что без боя тут не прорваться) и бегите как можно быстрее в дом священника. Ваше дело — избегать драк или, наоборот, лезть на рожон, отсекая глупым троллям конечности и разбрызгивая кровь по зеленой травке. Помните, что бутылочки со здоровьем ограничены, а идти еще очень и очень далеко.

На пути в нужный вам дом (почаще сверяйтесь с картой) чего вы только не увидите: убийства невинных, отрубленные головы троллей и много



разных других неприятностей. А вот и дом священника Альтимара. Перед входом дежурит большой розовый монстр, который обречен принять смерть от вашего меча (лучше убить его, присев на корточки, — чаще падать будете). С охранником разобрались, пора обыскивать дом: вам достанется бутылка со здоровьем и священная книга, лежащая на столе. На выходе вас опять ждут. Но не до них сейчас, посмотрите на карте месторасположение Храма (справа от деревни) и двигайтесь в том на-



правлении, зачищая земли вашей Родины от иноземных захватчиков. Перебив, не без потерь, я думаю, охранников Храма, зайдите внутрь и положите добытую книгу на алтарь. Произойдет что-то непонятное, после чего пол перед алтарем развернется и откроет доступ в секретное помещение, в котором, скорее всего, и живет нужный вам дракон. Спуститесь вниз и прослушайте краткий курс лекций по истории великого рода драконов и их друзей-погонщиков (наездников, всадников, рулевых — в общем, как вам нравится, так и можете их называть; я останавливаюсь на наездниках). Орден Пламени — так называлась эта ныне исчезающая секта. Занималась она проблемами воцарения Добра во всем мире и, в принципе, никому не мешала, пока почти уничтоженный Главный Плохой не накопил достаточно сил, чтобы смести их всех с лица земли. С тех пор все забыли про Орден, а последний их представитель заточен в камень и находится где-то неподалеку.

Начнем нелегкий путь к вашему будущему другу. Аккуратно спрыгните вниз и заходите в туннель, который должен вас привести, после испытания на прочность, к небольшому бассейну. Передвиньте пустой пьедестал на кнопку, а потом разберитесь с двумя оставшимися. Через секунду откроется артефакт с небольшой светящейся колбой в центре. Подойдите и возьмите ее — это своего рода уздечка, которая позволит вам вызволить из заточения дракона и оседлать его. Дальше спуститесь по лестнице и поднимитесь на лифте. Когда выйдете из пещеры, переберитесь на другой берег через подъемный мост и убейте большого тролля, перегородившего вам дорогу. Посмотрите на карту и найдите там одиноко стоящее дерево. Рядом с ним вы наткнетесь на стоянку троллей. Они, занятые едой и костром, сразу вас не заметят, но стоит вам подкрасться чуть ближе, они сорвутся с места и... Попробуйте пережить этот момент. Помочь вам могут только быстрые ноги и острый меч убойной силы. Не разрубайте бочки — опасно. Подберите топор и шагайте дальше. Да-а, после вас остаются только кровавые пятна и бесформенные куски мяса. Добрая вы девушка, нечего сказать. Вас оправдывает только похищенный брат, да и то не целиком. Когда подойдете к пропасти, перерубите близстоящее дерево и по нему уже переберитесь на другую сторону. Перед большим деревом на другой стороне скатите два огромных каменных шара и насладитесь криками задавленных троллей; а ведь там могли быть и вы через минуту. Продолжим восхождение.

Пройдите еще один подвесной мост и посетите местную достопримечательность — кладбище с большим склепом. За деревом у самого входа выгните из скелета длинный меч. Теперь вы хорошо экипированы, можно будить мертвецов. Заходите в склеп и через него выходите во внутренний дворик, где под охраной

находится огненный ключ. Как только он станет вашим, возвращайтесь обратно на тропу и переходите через мост. Потом поднимитесь на самый верх и, удачно избежав камнепада, поворачивайте направо, где снова пересекайте пропасть по хрупкому мостику. Не забывайте заниматься мародерством: собирать с трупов кольчуги и медицинские принадлежности. А вот и вход в пещеру Арокса — того самого великого последнего дракона, чья жизнь лежит у вас в инвентаре. Не останавливаясь, минуйте падающие плиты и прочую пакость, коими напичканы все уважающие себя подземелья, и в конце спускайтесь вдоль стены вниз. Пора начать скрещиваться с драконом. Вставьте пробирку в алтарь и... дракон ваш. Познакомившись с летающим ящером, вылетайте наружу и ощутите всю прелесть полета на драконе: не очень трясет, управление легкое и пушка спереди мощная. Бедные тролли даже не подозревают, откуда к ним приходит смерть.

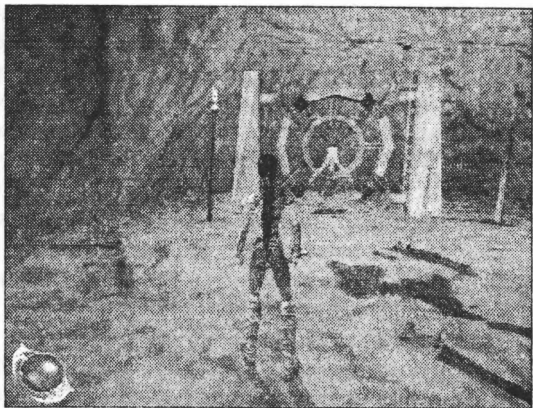
Wartok Canyons

Задача первостепенной важности — найти Шахты Гримстоуна, куда, предположительно, был уведен ваш брат. Если он там, то горе всем троллям и оркам: вы идете к ним, чтобы взять навсегда их жизни. Но их слишком много, а ваше здоровье и оружие оставляют желать лучшего. Сначала экипируемся как надо, а потом поговорим о троллях. Подлетите к небольшому домику, одиноко стоящему между холмом, и поговорите с местным добытчиком кристаллов. Он окажется неплохим парнем, но просто так отдавать вам супермеч не захочет (даже ради мира во всем мире пожалел!). Придется выполнять сложное задание: перебить паучков, расплодившихся и выселивших хозяина из небольшой шахты. Поднимитесь наверх и выполните задание горняка. Это не так сложно как кажется: вам придется все время приседать и увертываться от крепких желваков пауков-скорпионов. Удачи! Помните, гнездо можно разорить при помощи доски и бочки. После окончания этого неприятного задания вернитесь к горняку, и тот, в качестве благодарности, даст вам пирамидку — ключ. Забирайте ее и летите к месту, где находится меч. Там поднимитесь наверх и вставьте пирамиду в предназначенное для нее место, после чего спокойно заходите в пещеру. Откуда ни возьмись на вас нападет монстр. Убив его, спускайтесь вниз и забирайте меч. Быстро возвращайтесь к своему дракону.

Так, что дальше? Попробуем добраться до огромных кованых ворот, закрывающих туннели, ведущих в самые недра шахты врага. Не повезло — все закрыто на ключ, а взломать дверь нельзя, уж больно большие створки. Будем искать. Оседлайте дракона и переместитесь к месту, на карте обозначенному флажками. Заходите в пещеру и перебейте всех троллей, в награду вам достанется хороший лук. Возьмите с наковальни ключ и большой мифриальный меч. Вернитесь к дракону и двигайте назад к тем самым не открывающимся воротам. Воткните ключ в скважину, ржавый механизм заскрипит, створки нажмут медленно распахиваться, но где-то посередине их заклинит, да так, что проникнуть внутрь сможете только вы, дракона придется оставить снаружи. Идите направо, а потом ныряйте в небольшой туннель. Теперь внимательней: за деревянной аркой-дверью есть ловушка — проваливающийся пол. Чтобы преодолеть препятствие, прыгните вправо (уже с другой стороны двери, за створки), а оттуда уже на твердую землю. Сохранитесь и поднимайтесь все время наверх. К сожалению, в игре очень много мест, попав в которые, вам уже никогда не выбраться, поэтому сохранять надо часто и на разные сэйвы. Обидно будет, если автосэйв окажется через секунду после того, как за вами упала решетка.

Справа от вас будет большая дверь из колеб. Возьмите оружие и поверните рычаг. Дверь тотчас же захлопнется, вам надо успеть выбежать наружу к дракону. Пе-

релетев мост, зайдите прямо на драконе в туннель и, опять сохранившись, подойдите к выходу. Тотчас на вас нападут два дракона черного цвета. Отбив атаку, приземлитесь у сгоревшего здания, в котором доживает свои последние секунды молодой парень. Булькая кровью, он расскажет о секретном проходе в шахту за водопадом. Как раз через него и была доставлена последняя партия рабов, среди которых мог быть и брат Рин. Поблагодарите его (неважно, что он уже не ответит вам) и летите к обозначенному водопаду. Справа от него есть небольшая дырочка в скале, вам туда.



Пробежав мимо милых паучков и буровой установки, пройдите по мостику и в пещерах найдите деталь от буровой машины (крутой меч там же). Вернитесь к безжизненному агрегату и заведите его, применив найденную деталь. Машина радостно заурчит и с ходу тронется, сломав стену, после чего замолчит уже навсегда. Пробежитесь сквозз проделанное отверстие и поверните направо к главным воротам, после чего выбегайте наружу и зовите Арокса. Сохранитесь — предстоит круглая разборка с зеленым красавцем. После его смерти залетите в появившийся из воздуха кристалл: добро пожаловать на следующий уровень мастерства! Теперь ваш дракон может плевать ядовитыми шарами зеленого цвета. Мощнее огненных, но все равно малоэффективны.

Залетайте обратно в гостеприимную пещеру и пересекайте пропасть. Чуть выше входа найдите камеру пыток (новое задание — искать человека по имени Хайдер), там же спрыгните вниз и убейте двух охранников; используя рычаг, добудьте кольчугу. Через открытую дверь (там живут летучие мыши) проберитесь к воротам из кольев. Теперь будем искать способ их открыть. Поднимитесь наверх и потяните за большой рычаг. Наконец-то Арокс сумел протиснуть свое большое тело в узкий туннель. Идем вперед, откусывая головы троллям и давя их большими лапами. Опять оставьте дракона у закрытой двери, а сами идите в обход. Перейдя через мост, поднимитесь по лесенкам наверх. На самом верху активизируйте рычагом лифты и перебирайтесь по ним на другую сторону пропасти. Чаше сохраняйтесь. Избегнув ловушки с катающимися камнями, войдите в большой зал и устройте кровавую резню. Затем опять наверх и в туннель, где вас ждут новые доспехи и оружие. Вооружившись, пройдите налево и наверх, там подберете ключ и откройте им два сундука. Сохранитесь — на выходе вас ждет очень сильный противник с двумя огненными мечами, а орудует он ими как заправский мясник. Победа вам дастся нелегко, это точно. Возвращение к закрытой двери не сулит ничего хорошего, как, впрочем, и весь этот безумный мир. Деревянная дверь рухнет от тяжелого удара огромного монстра. Он будет кидаться в вас камнями и троллями, поэтому возьмите в руки лук, желательно с хорошими стрелами, и начинайте делать из него ежика. Попадание двадцатое оборвет жизнь «хрупкого» создания и позволит вам свободно вздохнуть.

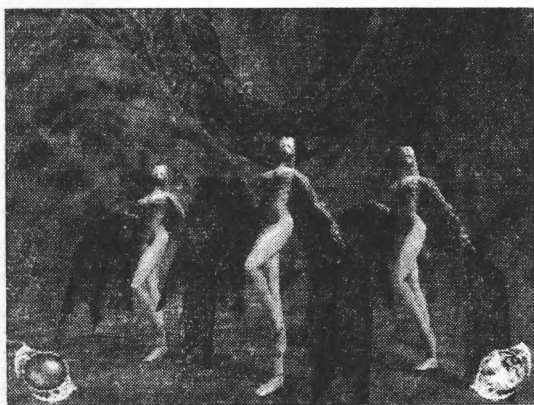
Вернитесь к небольшой табличке со странными механическими символами. Теперь решетка поднята, и вы сможете пройти в зал переработки добытой породы. В зале откройте дверь вашему дракону и, немного покружив, приземлитесь на пло-

щадке с ящиками. Войдите и включите crusher, огромный механизм с каменными молотками. Потом, забравшись на них, прыгайте на другую сторону. А вот и нужный нам рудокоп. Поздоровайтесь с ним (почему все встреченные вами персонажи так быстро умирают?), и он расскажет о секрете этой шахты. Чтобы прекратить добычу руды, вам надо будет дезактивировать огромный зеленый кристалл, что весит под потолком. Для этого запрыгните на железные треугольные маятники и поднимите их на такую высоту, чтобы они не касались кристалла, после чего, последовательно обрывая их, перепрыгивайте с одного на другой так, чтобы последний был напротив Хайдера. Вот незадача: вашего брата нет в шахте, его перевели сразу после доставки на другой объект, а вот куда — неизвестно. Уходим через дыру в стене.

Grotto

Уровень небольшой, сложность его заключается в большом количестве драконов и прочих врагов, которые налетают со всех сторон обстреливают одновременно. Пустив всех летающий змиев в переработку, приземлитесь перед огромным круглым отверстием, перекрытым зеленой защитной пленкой. Надо найти способ убрать поле. Спрыгивайте с дракона и забегайте в небольшую пещеру. Потом пересеките мост и, двигаясь вдоль стены, скатитесь вниз. Убейте большого монстра до того, как он доберется до вас (лучше всего подловить его на бочках). Для этого возьмите лук и выманите громилу из убежища, после чего выстреливайте в ближайшую к нему бочку (присев на корточки). Увернувшись от кусков мяса, продолжайте идти вперед. О, вы очутились с противоположной стороны круга, за ним бедный Арокс уже устал вас ждать. Быстрее опускайте рычаги и воссоединяйтесь со старым другом.

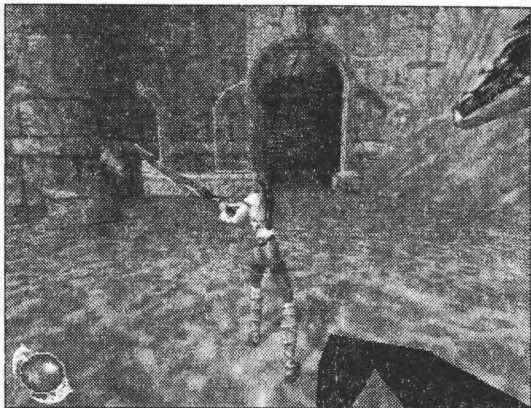
Так, летим к следующей дыре, повторяем еще раз: спрыгиваем со спины дракона, проникаем в цитадель и, аккуратно шагая вдоль стенки, спускаемся по лестнице вниз. Вот рычаг, так и ждет, чтобы его дернули. «А как же монстр?» — спросите вы. Конечно, конечно, без него никак, тем более, что это последний уровень этого мира. Босс (назовем его так) — серого цвета дракончик, на вид щупленький и беспомощный, к тому же он старый друг Арокса. К сожалению, старая дружба не мешает драке, а она будет, да еще какая! Придется помучиться, пролить не один литр драконьей крови, прежде чем Серый рухнет на землю, широко раскинув крылья. Его смерть откроет новый кристалл повышения уровня. Теперь вы обрели способность электрошока. Приятная вещь, попробуйте ее на наземных целях — впечатления гарантированы. Здесь больше делать нечего, поэтому вылетаем в очередную дыру.



Islands

Не успели вы вдохнуть свежий морской воздух, как местные жители начали приставать со своими проблемами; хорошо еще, что это молодые и красивые девушки (если не обращать внимания на крылья и какие-то замшелости на теле). Оказывается, они — слуги великой королевы, и только она знает, где искать мальчика. Для начала три девушки отошлют вас к местному волшебнику Римрилу, который должен помочь

получить доступ к королеве. Не обошлось тут и без тестов на прочность, крутость и скорость. Но и к тесту вас не допустят просто так, придется искать по всей стране два священных предмета — молот Альваррена и амулет. Сначала амулет. Летите, минуя гоблинов и драконов, вдоль берега к месту, которое на карте обозначено символом амулета. Хитро придумано, не правда ли? В лагере гоблинов спускайтесь по деревянной лесенке вниз и смело пройдите через ловушки всех сортов и мастей. По-



может вам только сэйв и лод. Когда окажетесь на спокойном месте, поверните налево и поднимитесь на самый верх, где вам придется вдавить в стену пару кнопок и небольшой рычаг. После чего возвращайтесь немного назад и поворачивайте уже в правый коридор. А вот и амулет, лежит себе преспокойно на столбике. Заметьте, что над ним болтается железная клетка. Скорее всего, она и накроет вас сразу после того, как вы дотронетесь до амулета. Сделаем так: предварительно опрокиньте самую большую колонну на пол, в затем безбоязненно хватайте амулет и отбегайте в сторону. Клетка вас не заденет, но ядовитые газы точно достанут. На выход.

Осталось найти молот.

Alwarren

Сразу после загрузки какая-то светящаяся в темноте девушка подойдет к вам сзади и тихо попросит о помощи. Взамен она расскажет о местонахождении молота. Соглашайтесь, делать нечего. Но перед этим послушайте длинную слезоточивую историю борьбы Добра и Зла, великана и дракона. Зло, как всегда, победило, а Добро лежит перед вами в образе полуразложившегося трупа и красного призрака. Придется самим взяться за это дело и найти потерянный девушкой кристалл Жизни. Оседлайте дракона и летите по реке к отмеченной на карте точке. Убейте того самого «непобедимого» Военного Гиганта и, испачкав ноги в его крови, проходите в просторную пещеру. После вторых ворот прыгайте на землю и заползайте в небольшую дырку, за которой находится алтарь с кристаллом — пробиркой и два стражника.

Враг, поняв, что к нему в крепость проникли чужаки, перекроет все выходы. Но ничего: пробежав мимо гиганта, Рин откроет ворота и вместе с драконом вылетит на поверхность. Верните кристалл Жизни призраку и наблюдайте за очередным переселением душ. Красиво... Новое задание: найти шесть кристаллов и разместить их на главном алтаре, только так вы сможете выключить защитное поле и достать нужный молоток. Поворачивайте направо и последовательно собирайте все шесть штук. Едва вы вставите их в центральный алтарь, голубое сияние исчезнет и на вас ринется огромный монстр, судя по всему, охранник молота. Смерть его будет быстрой и очень болезненной. А вы продолжайте ваш путь, намеченный заранее судьбой и программистами. Волшебник ждет вас.

Теперь, с молотом и амулетом, доступ в замок-тест открыт. Сохранитесь. Это пригодится. Где-то в самом конце этого бесконечного испытания вас ждет кристалл — символ мирового могущества. Откройте при помощи амулета центральную

дверь и сразу поверните один из трех подсвечников на левой стенке. Проникайте в дырку и забирайте все сокровища. Возвращайтесь назад и продолжайте идти по центральному коридору. А вы умеете прыгать через лаву и купаться в ней, переживать давку прессом и т. п.? Если да, то пройти замок вы сможете без особого труда. В конце концов, достигнув твердой земли, поднимитесь на платформе наверх в главный храм. Встав на алтарный круг, возьмите в руки священный топор и быстро-быстро отпрыгивайте в сторону. Как только клетка уедет (без вас) наверх, прыгайте в водоворот.

Rift Crystal

Смысл загадок упрощен до минимума: вам надо погасить все голубые кристаллы, а делается это последовательным круговым нажатием всех кнопок в полу. Так, переходя от одного зала к другому, выключите все «лампы» и дойдите до места, где в центре квадратного зала за решетками лежит что-то. Открываются они просто. Сначала пройдитесь по всем внешним кнопкам, потом аккуратно нажимайте кнопки между стен, не наступая на внутренний круг, а обходя их по внешнему. Броня в другой комнате, добывается так: сначала нажмите центральную точку, потом две боковые. Откроется небольшая лесенка наверх. Там опустите рычаг и возвращайтесь к решеткам. Откроется обход сзади. Вот и кристалл Силы. К сожалению, он закрыт крепким защитным полем, которое не так-то просто снять. Видите две линзы на самом верху? Надо для начала попасть туда. Нажмите кнопку перед пьедесталом и заходите в боковой туннель. Используя рычаг, выставите на линзе знак, потом повторите то же самое с другой линзой. Комбинация такая: три изогнутые линии, соединенные крестиком, — четыре линии, повернутые наружу; потом следующая комбинация: первый знак оставляете — большой круг. Такого сочетания не переживет даже кристалл вселенской силы. Барьер рухнет, и вы сможете спокойно забрать светящийся камешек с собой. Выходите наружу.

Не может быть! Волшебник смертельно ранен, а ваш дракон куда-то исчез. Узнайте от волшебника подробности: Арокс был захвачен королевой и увезен в Цитадель, где его ждет неминуемая смерть. Надо выручать товарища. Бежим к дворцу (Lair). Попасть туда можно так: сначала доходите до конца узкого «языка», выдающегося в море (там еще корабль с крыльями стоит), а потом по белой песчаной мели переплываете на другой материк.

Succubus Lair

Быстро убивайте двух летающих девушек и проникайте через открывшиеся двери в самое логово врага. Еще одна девушка, но она меньше хочет вашей смерти, нежели остальные обитатели. К тому же она еще и помощь вам предложит (в обмен на магическое зеркало, конечно). Соглашайтесь, ведь взамен вам сообщат местонахождение тронного зала. Спуститесь на маленькой лифтовой платформе вниз и... еще несколько раз вниз. После чего найдете сундук с нужным зеркалом. Верните его просительнице, и она покажет вам дорогу в тронный зал (северо-восток). Сохранитесь, у вас есть редкая возможность достать неуничтожимый магический меч (сила — 30). Достаточно лишь победить Рыцаря Ночи. Нелегкое это дело... Победив, используйте лифт.

Арокс уже погружен на борт корабля, бедняга, заковали-то его как! Что делать? Попробуем успеть добежать до пристани и попасть на корабль, может быть, вы сможете спасти друга. Думаю, гигантский монстр вам не помеха...

Volcanic

Подкравшись к плененному дракону, поговорите с ним и пообещайте достать ключ от оков. После бегите вперед, встреча с королевой состоится, даже если вы этого не хотите. Вы представляете себе — маленького мальчика (вашего брата) хотят пожертвовать какой-то говорящей белой жиже, взбитой миксером! Не допустим этого! Только чуть позже, когда все разойдутся, а то и вас заодно определяют в качестве жертвы. Быстро бегите за королевой на самый верх, ведь у нее ключ от клетки. На поверхности возьмите лук (и стрелы с гранатами) и «поговорите» с белой толстушкой. Четыре попадания обеспечат вам долгое и здоровое будущее, которое вы проведете вместе с драконом. Подберите пирамидку и возвращайтесь к узнику. Теперь он свободен и может продолжать крушить врага огнем и молнией.



Пора взять силой Рунный Меч, главную реликвию зла — ведь только им можно уничтожить врага. А вот здесь придется напрячься, так как начинаются одни проблемы. За башнями (на карте) найдите секретный вход в подземное царство, там, добыв ключ-пирамиду, откройте сундук и обогатитесь превосходной броней. После вылетайте наружу и найдите белую светящуюся в тумане субстанцию (левый верхний угол на карте). В самом низу, у смертоносных вод, найдите вход в очередную пещеру. Через туннели вы попадете на средний «островок», а потом и к какой-то пещере с замком в виде клешни. Ключа нет, поэтому вернитесь немного назад и наверху найдите ответвление от главного туннеля — вам туда. Убив парочку драконов, высадитесь на застывшей лаве и поверните рычаг, включающий прозрачный мост из огоньков. Пройдя по нему до самого конца, подберите ключ (бить за это будут сильно, до и после). Возвращайтесь к замку и приспособьте пирамидку. Уровень лавы резко упадет и откроет новое помещение, где лежит меч. Но он не дастся просто так в руки: поворачивая рычагом платформу, заставьте лучника разбить камень. Вот теперь все — меч полностью принадлежит вам. Вернитесь на поверхность к белому кругу и ныряйте в него. Зло слишком близко.

Rift World

Перебив мельтешащих перед глазами драконов, найдите маленькую дверцу, в которую сможет войти только Рин. Начинается представление. Как только вы наступите на мост, жертвоприношение свершится и зло завладеет телом мальчика. Выберите из него эту пакость Рунным Мечом. К сожалению, это не спасет мальчика и он упадет в пропасть. Процесс рождения зла остановить не удалось. Из пропасти к вам потянутся четыре серые головы — это и есть финальный босс. Убить его можно только одним способом. Едва одна голова откроет свою пасть максимально широко, запустите туда шарик помощнее. В конце концов ее разорвет на куски. Повторите четыре раза, а потом наблюдайте, как Добро взяло вверх над вечным Злом. Взяло ли?

DUNGEON KEEPER 2

Разработчик: **Bullfrog**
Издатель: **Electronic Arts**
Выход: **июнь 1999 г.**
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Требования: **P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика: ★★★★★★★★☆☆
Звук: ★★★★★★★★☆☆
Играбельность: ★★★★★★★★☆☆
Общий рейтинг: **9.5**

Быть плохим – хорошо! Быть очень плохим – еще лучше!

Это действительно очень приятно — быть плохим, так сказать, «понарошку», когда гадость кому-нибудь сделать можно, а за это ничего не будет. Именно поэтому серия DK и пользуется такой сумасшедшей популярностью: максимум, что вам может грозить за преступления против человечности и «монстрячности», совершенные в игре, это перезагрузка.

В Dungeon Keeper 2 вам доверяется роль могучего Колдуна, который явно страдает манией величия. Вместо того, чтобы мирно сидеть в своем погребке и мучить своих подопечных, Колдун стремится завоевать все новые и новые земли. Насколько он преуспеет в своем начинании, зависит от вас, ибо он — это вы!

Игра делится на миссии. У каждой миссии есть конкретное задание: как правило, надо найти и уничтожить того или иного Колдуна, а также выполнить несколько второстепенных квестов. Помимо этого надо искать драгоценные камни, без которых Reager (самый главный монстр из DK1; во второй части, о которой, собственно, и идет речь, он стал уже немного похож на NPC) отказывается на вас работать.

В игре превалирует взгляд на место событий «сверху-сбоку», хотя камеру можно перемещать почти как угодно. Так же существует режим игры «от первого лица»: вселившись в одного из ваших монстров, вы получаете возможность лично участвовать в сражениях и наблюдать за жизнью вашего Подземелья, так сказать, изнутри.

Игра полностью трехмерна, поддерживаются все распространенные трехмерные ускорители. Так как на графические изыски создатели Dungeon Keeper 2 не пошлись, для нормальной игры нужна довольно мощная машина: спокойно играть можно, начиная от Pentium II-266 со второй Voodoo. На всем, что слабее указанной конфигурации, игра, начиная миссии с 10-й, будет давать не более 2—3 кадров в секунду. При большом желании, конечно, можно и так поиграть, но... такого сумасшедшего удовольствия, как при игре на мощном компьютере, вы не получите.

А теперь подводим итоги: если Dungeon Keeper 2 у вас заработал, играйте! Играйте, невзирая ни на какие «тормоза». Второй такой игры пока нет, а когда будет — неизвестно.

Это — шедевр.

УПОРЯДОЧИВАНИЕ

Игра достаточно многоплановая. Несмотря на грамотную систему подсказок и ласковый голос «за кадром», который с тихим удовольствием оповещает вас о многочисленных неприятностях, происходящих во время игры, разобраться с ходом во всех тонкостях управления таким обширным хозяйством непросто. Попробуем упорядочить те сведения, которые нужны для грамотного руководства Подземельем.

ЗЛЫЕ МОНСТРЫ (НАШИ)

Reaper (Потрошитель). Как, вероятно, все помнят, это был самый крутой монстр в первой части игры. Собственно, он таковым и остался, но перестал быть простым монстром. Чтобы получить возможность использовать его в бою, придется собрать большое количество магических камней — по камню на уровне. Камень вываливается из поверженного Лорда. Приходит довольный Потрошитель и подбирает его.

В нижнем правом углу экрана, на панели управления, есть изображение физиономии Потрошителя. По мере того как у вас будут накапливаться драгоценные камни, картинка будет закрашиваться. Когда она окажется полностью закрашенной, можно вызывать Потрошителя.

Стоит этот вызов огромное количество маны — точно не скажу, но, если я не ошибаюсь, не менее 100 тысяч единиц. После своего появления на поле Потрошитель не сразу начинает делать то, за чем к нему, собственно, и обращались, то есть убивать монстров оппонента. Нет, он сперва походит, посмотрит по сторонам, иногда сходит поесть и, только закончив все свои дела, приступит к делу. Но и убивает он немного странно. К примеру, однажды, когда я вызвал Потрошителя (надо сказать, что это был жест отчаяния — с минуты на минуту вражеские монстры готовы были разнести вдребезги Сердце Подземелья), он увел всю тусовку на дальний конец карты и там начал бегать по кругу, преследуемый толпой рыцарей, время от времени останавливаясь и убивая одного-двух. Смысл этого действия остался непонятным, но зато через 15 минут все рыцари уже погибли.

Жизнь Потрошителя вплотную зависит от количества маны, которой вы располагаете в то время, пока он действует в Подземелье. Мана — это жизнь Потрошителя: как только она кончается, исчезает и он. А самостоятельно прогнать Потрошителя можно парочкой ударов. Краснорогий обижается и пропадает.

Mistress (Госпожа). Женщина, одетая в кожаный комбифчик. Одно из самых мощных существ в игре. После того как Mistress достигнет 4 уровня, она вполне способна заменить собой целый взвод Гоблинов. Женщин надо беречь: много их никогда не появляется, а область применения их поистине безгранична.

Для того чтобы Mistress чувствовали себя хорошо, им необходима Камера пыток, где они с удовольствием проводят все свое свободное время, беззастенчиво занимая места, предназначенные для пленников. Впрочем, если садомазохисток согнать с насиженного места где-нибудь на дыбе, они не обижаются,



продолжая пребывать в Пыточной уже в качестве зрителей. Мне показалось, что Mistress не очень любят Магов; но так как нигде не нашлось подтверждения этому интересному факту, пока оставим его в разряде предположений.

Mistress — идеальные кандидаты для использования заклинания Possetion. При умелом управлении и отсутствии «тормозов» Mistress 4—6 уровня может расправиться с отрядом рыцарей 5 уровня из четырех человек без особых сложностей. Единственный серьезный недостаток девушек в кожаных лифчиках — это их крайняя обидчивость. Стоит вам задержать выплату зарплаты на несколько минут, как Mistress начинают что-нибудь портить от расстройства, а то могут и вообще покинуть Подземелье.

А главное достоинство Mistress — это их исключительная храбрость. Если подавляющее большинство других разновидностей монстров бросаются наутек, когда видят перед собой превосходящие силы противника, то девушки хладнокровно бросаются в бой. И, как правило, побеждают.

Берегите Mistress — это не только ценный мех, но и... Просто посмотреть приятно.

Имп (Имп). Основа благополучия любого Хранителя. Имп — существо, созданное с помощью магии. Количество маны, необходимое для создания каждого последующего Импа, увеличивается на 1 500 единиц. Это сделано для того, чтобы игроку не удалось наводнить Подземелье сотнями Импов.

Импы выполняют функцию строительного-монтажного управления. Они, как и другие существа, способны повышать мастерство (уровни), но не в боях и тренировках, а за работой. Имп 4-го уровня передвигается намного быстрее, чем Имп 2-го уровня; а Имп, достигший 10-го уровня, вообще меняет дислокацию только с помощью телепортации.

При острой необходимости Импы могут драться. Но, разумеется, лучше, чтобы подобной необходимости не возникало, а уж если возникла, то используйте заклинание Захвата Тела, иначе ваши строители будут гибнуть просто пачками. Имп — единственный житель Подземелья, которого можно сбрасывать на нейтральную землю (не на землю оппонента, а именно на нейтральную — ту, которая не вымощена плитами). Помните, что Имп всегда начинает выполнять ту задачу, ближе к месту выполнения которой он оказался, поэтому при высадке строительного десанта четко выбирайте район, иначе потеряете драгоценное время.

Bile Demon. Прелесть, что за создание! Большой, мощный, неповоротливый, вонючий! Очень опасен. Способен в одиночку долгое время удерживать многократно превосходящие силы врага не столько за счет своей силы, сколько за счет размеров — стандартный коридор Bile Demon перекрывает намертво. Не очень любит жить вместе с Эльфами, но на это можно не обращать внимания, так как неприязнь ни на чем не отражается (разве что иногда Demon пнет зазевавшегося Эльфа...).

Bile Demon очень массивен, и в этом его и сила, и слабость. Очень медленно передвигается, и в режиме Захвата Тела очень сложно привыкнуть к тому, что он способен наносить удары только через значительные промежутки времени.

Обычно после обнаружения отряда врага защитники десантируются прямо на головы нападающим. С Bile Demon это проделывать не рекомендуется, так как после падения с такой высоты ему требуется некоторое время, чтобы прийти в себя, в течение которого он совершенно беззащитен. Учитывая, что Bile Demon — желанный, но, к сожалению, достаточно редкий гость в Подземелье, рисковать им не рекомендуется.

Очень чувствителен к количеству пищи. Если еды мало, начинает сильно расстраиваться. Не азартен, в казино и жирным петухом не заманишь. Вероятно, является своего рода аналогом Гигантов.

Warlock (Мар). Очень удачный гибрид воина с неплохими бойцовскими качествами и исследователя. Именно Маги в Библиотеке разрабатывают новые заклинания и занимаются усовершенствованием старых.

Неприхотливы, согласны жить с кем угодно и когда угодно. В бою используют fireball'ы, мощность которых растет вместе с повышением уровня стреляющего. Владеют заклинанием Лечения, которым очень грамотно пользуются в бою. Именно поэтому во время крупного сражения настойчиво рекомендуется отстреливать сперва Колдунов и Гигантов (первые лечат, а у вторых очень опасный удар дубиной), а потом уже заниматься всеми остальными. В одной из последних миссий вражеский Колдун чуть не свел меня с ума, восстанавливая жизнь Лорду, которого я настойчиво пытался убить.

Из недостатков можно упомянуть невысокую скорость передвижения и очень слабое здоровье. Отношение силы оружия к здоровью у Магов и Колдунов явно не в пользу последнего. А очевидный плюс заключается в том, что 5—6 Магов уровня седьмого-девятого никого к себе на расстояние удара не подпустят, а если вдруг случится чудо и какой-нибудь особенно настойчивый рыцарь доберется до них, то они немедленно друг друга выелчат. Отряд, в котором есть Mar, Mistress и Bile Demon, практически непобедим.

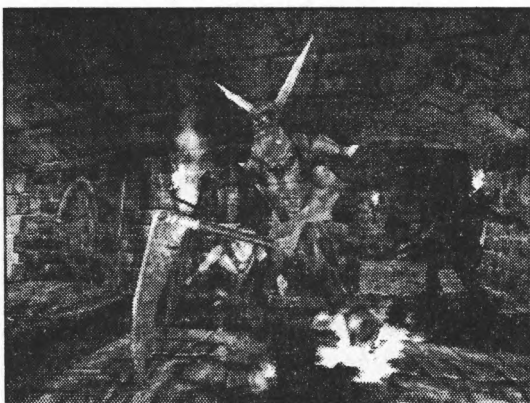
Dark Elf (Темный Эльф). Эльф как Эльф, ничего особенного. Превосходный лучник, а вот в ближнем бою слабават. Имеет смысл использовать их в компании с Bile Demon: пока Bile Demon ребра ломает, Эльфы поддержат его огнем из луков.

Troll (Тролль). Механик, работает в Мастерской, делает двери, ловушки и прочую дребедень. Однако, если периодически заставлять его тренироваться в Тренажерном зале, то можно Тролля воспитать. Бойцом он, конечно, не станет, но за себя постоять точно сумеет. У Троллей всегда с собой есть большие молотки, которые хоть и не для рукопашной схватки предназначены, но урон врагу могут нанести приличный. В общем, рекомендуется использовать Троллей в качестве последней линии обороны — когда все остальные войска уже вышли из строя, команда Троллей даст вам несколько лишних минут на размышления о бренности всего сущего.

Vampire (Вампир). Знакомьтесь: это Вампир, в прошлом — труп.

Вампиры — это трупы врагов или ваших монстров, подвергнутые некой обработке на Кладбище. В результате из совершенно бесполезного «жмурика» получается полный сил боец, который, несмотря на несколько склочный характер, при соответствующей тренировке может оказаться довольно полезным в бою. Как и Скелеты, Вампиры не боятся Fear Traps, так что их рекомендуется использовать в качестве первого эшелона: когда убивают Mistress — это одно, а когда погибает уже три дня как померший Гоблин, это совсем другое. Не так жалко, знаете ли.

Skeleton (Скелет). Появляется вместо умершего в вашей тюрьме от недоедания заключенного. Неплохо нападают, но отличаются довольно слабой конституцией: хватает обычно одного-двух ударов, чтобы Скелет 3-го или 4-го уровня рассыпался на



мелкие части. Но вот то, что они не боятся ловушек, делает Скелетов неоценимыми помощниками в хозяйстве, особенно до появления Вампиров. К тому же Скелеты достаются «на халяву», что тоже немаловажно.

Goblin (Гоблин) — самый распространенный персонаж в игре после Импов. Солдаты неплохие, звезд с неба не хватают, но дерутся неплохо, особенно если натренировать их уровня до 6 — 7. Хороший баланс между защищенностью и силой атаки делает Гоблинов полезными в самых разнообразных ситуациях. К тому же их обычно довольно много, а бригада Гоблинов из 10 экземпляров — это очень серьезно.

Salamandra (Саламандра). Дитя огня. Не боится лавы, поэтому на уровнях с большим количеством вышеупомянутой субстанции оказывается весьма полезной. Способна извергать огонь и фактически является преемницей дракона из первой части игры. Единственный недостаток — тупая, как пробка. Иногда не может добраться до столовой, хотя стоит от нее за одним поворотом. Саламандр не особенно любят Вампиры.

Firefly (Огненная муха). Уникальное по своей бесполезности создание. Когда не надо, она пролезает в каждую щель вражеского укрепления, и врагу становится известно ваше местонахождение... Что за этим следует, объяснять не надо. Воин из этой пакости с крыльями никакой, поэтому рекомендую ее сразу после появления бестрепетной рукой спускать в Портал или Храм. У создателей немного странное представление о том, как должна видеть муха: почему-то у нее глаза затянуты крупной чешуйчатой решеткой. Видимо, кто-то сказал дизайнеру, что у насекомых фасеточные глаза, вот он и нарисовал эти глаза так, как себе представил с похмелья.

Dark Angel (Темный ангел). Очень серьезный товарищ. Способен во время боя наколдовать себе в помощь бригаду Скелетов. Если его хорошенько «накачать» и вселиться в него, воспользовавшись заклинанием Захвата Тела, то многие проблемы можно будет решить практически в одиночку.

Black Knight (Черный рыцарь). После Потрошителя — самый мощный монстр в игре. Отличается ударопрочностью, высокой скоростью передвижения и нанесения ударов. Если получает 10-й уровень, то... впрочем, сами увидите, если его до такого уровня «докачать» сумеете.

Rogue (Вор). Еще один непонятный персонаж. На официальном сайте игры (www.dungeonkeeper.com) написано, что Вор может незаметно проникать в Подземелье противника. Скорее всего, он действительно может это делать, но лично у меня пока ничего подобного не получалось. Если вдруг выйдете — сообщу. А так ничего особенного: прикрывать тылы может, но не более того.



ДОБРЫЕ МОНСТРЫ

Описывать отдельно каждого монстра из тех, что будут вам противостоять, нет никакого смысла, ибо большинство из них являются точными копиями ваших подопечных, только с другими названиями. Единственные, о ком следует сказать несколько слов отдельно, — это Лорды.

Как узнать Лорда? Это рыцарь, как правило, несколько более высокого роста, чем остальные из его ок-

ружения, одет в серьезные доспехи. Когда видит противника, мычит дурным голосом.

Все это надо знать для того, чтобы в пылу схватки не перепутать главного врага с врагом второстепенным и не терять драгоценные время и ману, расходуя их не по назначению.

КОМНАТЫ

Casino (Казино). У этой комнаты единственное предназначение — минимизировать расходы на оплаты услуг ваших монстров. Здесь монстры проигрывают деньги, которые вы им заплатили. Разумеется, иногда случается и беда в виде крупного выигрыша. Если денег уж совсем жалко, то можно утащить счастливицу в темный угол и здесь деньги из него вытрясти. Но, проделывая это, необходимо тщательно соблюдать конспирацию: остальным вашим подчиненным могут не понравиться столь неожиданные методы регулирования финансовых потоков. Идеальный вариант: вытрясти из существа деньги, а потом послать на передовую, чтобы его там тихонько убили.

Combat pit (Спарринг-зал). Здесь ваши существа тренируются в обстановке, приближенной к боевой. Дело в том, что в Тренировочном зале монстр может дойти максимум до 4-го уровня. Дальнейший рост возможен, если монстр часто участвует в реальных боях, что небезопасно, либо часто посещает Спарринг-зал. Монстры дерутся между собой, а потерявших сознание Импы оттаскивают в Спальню, чтобы те смогли восстановить силы и вернуться в строй.

Dungeon heart (Сердце Подземелья). Самая важная комната в игре. Если противник уничтожает ее, вы автоматически проигрываете миссию.

Treasure room (Сокровищница). Единственная комната, для которой форма и размеры не имеют значения. Строить Сокровищницы можно где угодно: в коридорах, на берегах рек... Предпочтительна следующая схема: вы нашли новое месторождение золота, потом послали туда Импов. Как только они прокопают ход до золота, рядом с ним надо построить небольшую Сокровищницу, чтобы «маленьким зеленым прорабам» не приходилось таскать мешки с золотом через всю карту — это занимает очень много времени и сильно замедляет развитие Подземелья.

Lair (Спальня). Место, где все монстры отдыхают. Разработчики уверяют всех в необходимости постройки отдельной комнаты для каждого монстра, но это не так. Достаточно построить 3 большие Спальни (5x4) чтобы все гарантированно были довольны. Монстры разберутся, кто из них с кем будет вместе жить, и в вашем Подземелье наступит тишь и благодать.

Hatchery (Курятник). Место, где все монстры питаются. Если еды не будет хватать на всех, то немедленно начнутся драки, поэтому постоянно надо следить, чтобы содержимого Курятников хватало на всех.

Training room (Тренировочный зал). А вот здесь ваши создания будут совершенствовать свое мастерство владения оружием. Как только монстры достигнут 4-го уровня, немедленно перебрасывайте их на тренировку в Спарринг-зал. Монстров ниже 4-го уровня в Спарринг-зал направлять не стоит — там возможны несчастные случаи.

Temple (Храм). В Храме монстры молятся своим богам (в том числе и вам), а еще там совершаются жертвоприношения. В Храм можно бросать монстров, пленных, золото... В обмен на это из Храма появится что-то: это может быть монстр, куча золота или какая-либо неприятность. Весь интерес использования этого здания заключается в том, что игрок не знает, к каким последствиям приведут его действия.

Здесь все зависит от удачи (и еще, разумеется, от знания «удачных» комбинаций для жертвоприношения).

Workshop (Мастерская). Место, где Тролли мастерят ловушки и двери. Там и хранятся готовые изделия. Несмотря на крики в Интернете, что Мастерская и ловушки — это здорово, они в DK2 практически не нужны, так как любая самая крутая ловушка или дверь срубается десятком Скелетов за несколько секунд, а компьютер вообще на них внимания не обращает и проламывает стены, а не входит, как культурные люди, через дверь. Вообще такое, казалось бы, простое новшество, как возможность снести любую стену, коренным образом изменило стратегию игры и сделало ловушки бесполезными. Так, для красоты парочку построить... А Мастерскую имеет смысл строить в любом случае только для того, чтобы к вам в Подземелье пришли Тролли. Лишняя пара молотов никогда лишней не будет.

Graveyard (Кладбище). Место, где из никому не нужных трупов делают вполне приличных Вампиров. Трупы на Кладбище доставляют Импы, но следите, чтобы они разносили их своевременно: покойники имеют свойство портиться и исчезать. Не взятый вовремя труп — потеря потенциального солдата.

Portal (Портал). Довольно красивая дыра в земле, через которую к вам в Подземелье приходят монстры. Каждый Портал может привлечь некоторое заранее заданное число монстров, после чего становится бесполезен. На некоторых уровнях можно найти и захватить второй Портал, в этом случае монстров у вас будет приблизительно в два раза больше.

Torture room (Камера пыток). Очень важная и полезная комната. Во-первых, в ней развлекают себя Mistress. Во-вторых, в ней пытаются пленных монстров, чтобы получить от них информацию об уровне. Это значительно более эффективный способ искать артефакты, чем просто раскапывать всю карту. И, наконец, в-третьих: с помощью Камеры пыток можно пополнять свою армию вражескими монстрами. Технология следующая: берется пленный рыцарь и сажается в Камеру пыток. Когда его пытаются, его здоровье постепенно уменьшается и он в конце концов умирает. Чтобы этого не произошло, лечим его заклинанием Исцеления. Обычно это достаточно проделать один раз и забыть о нем. Через несколько минут рыцарю (или тому, кого вы там пытаете) надоедает висеть на дыбе и он переходит на вашу сторону. Так как он сохраняет свой уровень, это значительно выгоднее, чем превращать пленников в Скелеты.

Prison (Тюрьма). В ней содержатся пленные враги и там же они превращаются в Скелеты.

Dark library (Библиотека). Здесь Маги занимаются научными исследованиями. Библиотеку надо создавать размером не меньше, чем 5x4 клетки, так как чем больше Библиотека, тем больше Магов к вам придут, тем быстрее они закончат разрабатывать все заклинания и смогут себя посвятить тренировкам (нельзя забывать, что Маги еще и неплохие воины). Библиотеку лучше строить на отшибе по двум причинам: во-первых, Маги не любят, когда во время работы кто-либо под ногами бегают, и могут и fireball'ом кинуть сгоряча; а во-вторых, оппоненты будут воровать заклинания.

Guard room (Сторожевая комната). Если в ней находится одно из ваших существ, то оно предупредит вас о приближении врага. Совершенно бесполезная вещь.

Wooden bridge (Деревянный мост). Дешевый, но надежный мост. В лаве сгорает за 10 — 15 секунд.

Stone bridge (Каменный мост). В лаве не горит. Соответственно, если мост через реку — то деревянный, если через лаву — то каменный.

ЗАКЛИНАНИЯ

Sight of evil (Взгляд Зла). На некоторое время открывает участок карты, закрытый Fog of War.

Possession (Захват Тела). Одно из наиболее часто используемых заклинаний в игре. Позволяет вселяться в тело любого из своих подчиненных и в его облике совершать различные действия. В частности, можно сформировать отряд, который будет повторять действия того монстра, в которого вы вселились. Для создания отряда надо нажать клавишу **7** на основной клавиатуре и щелкнуть **левой** кнопкой мыши в тот момент, когда существо, которое вы хотите добавить в отряд, окрашивается красным цветом.

Эта возможность оказывается очень удобна в самых различных ситуациях. К примеру, стоит пушка, стреляет по Импам, но расстояние, на котором вы можете посадить отряд, призванный уничтожить ее, слишком велико и воины ее просто не видят. В этом случае вселяемся в монстра, собираем отряд и дружно толпой бежим пушку уничтожать.

Существо становится сильнее, когда в него вселяетесь вы. Этим надо пользоваться, когда войск у вас мало, а врагов надо убить много. В одиночку, воюя от первого лица, можно уничтожить небольшой отряд, состоящий из 4–5 монстров.

Call to arms (К оружию!) — заклинание, после применения которого все ваши существа собираются в указанном месте в полной боевой готовности и начинается последняя битва. От исхода битвы зависит все.

Create imp (Создать Импа). Заклинание, с помощью которого вы создается Импов. Стоимость первого Импа — 1 500 единиц маны, следующего — 3 000. Каждый последующий дороже предыдущего на 1 500 тысячи. После усовершенствования заклинания Импы начинают появляться на свет уже сразу 4-го уровня, и т. д.

Tremor. Достаточно странная вещь; судя по всему, очередное запугивание. В момент применения начинает дрожать земля, с потолка падают камни, но никто, оказавшийся под камнепадом, от него не страдает.

Inferno (Адское). Огненный шторм. Вещь неплохая, но очень ресурсоемкая.

Heal (Исцеление). Заклинание, с помощью которого можно лечить как свои создания, так и пленников.

Chicken (Цыпленок). Заклинание позволяет превратить не некоторое время любого воина противника в цыпленка. При этом цыпленок сохраняет здоровье воина, поэтому убить его достаточно сложно. Но зато его можно без проблем съесть!

Create gold (Создать золото). Арифметика этого заклятья проста: заклинание первого уровня — 15 000 маны и 1 000 золота. Оно вам надо?

Thunderbolt (Молния). Одно из самых полезных заклинаний в игре. Простая молния, стоит 6 тысяч единиц маны. Позволяет вести прицельный огонь. Лорда 4-го уровня убивает за 15 выстрелов. Если посмотреть правде в глаза, то придется признать, что всю игру можно пройти, используя только три заклинания: Создать Импа, Молния и Вызов Потрошителя. Остальные — так, для веса.

Turncoat. Превращение... Сами посмотрите. Очень впечатляет!

Summon Reaper (Вызов Потрошителя). См. «Злые монстры».

КАК СТАТЬ ПОЧЕТНЫМ РИППЕРОМ

МИССИЯ 1: Warcry — Smilesville

Основная задача: обнаружить и уничтожить Лорда Antonius.

Второстепенные задачи: построить Спальню 5X3 и Курятник 3X3.

Эта миссия в значительной степени может считаться тренировочной. В вашем распоряжении 4 Импа. Голос будет комментировать все ваши действия и указывать те направления, в которых следует развиваться.

Сначала нужно добыть золота, а если точнее — 12 000 золотых единиц. Основные запасы расположены на севере (север — это там, где на карте в нижнем левом углу экрана изображена буква «N»). Нажав **левую** кнопку мыши, отмечаем туннель, который следует прокопать вашим Импам, в ответвления этого туннеля должны попасть все залежи золота, которые вы видите (они отличаются от простой земли и камня зеленовато-желтым цветом). После того как у вас будет лежать 12 000 тысяч золотых единиц, на востоке откроется Портал. Прокопайте до него ход. После того как Импы перекопают его, в Подземелье начнут приходить Гоблины. На западе начнет мигать красным цветом прямоугольник. Раскопайте его и постройте там Спальню. Затем к югу от Сердца Подземелья надо построить Курятник.

К этому моменту в Подземелье будут проживать на постоянной основе 5 — 7 Гоблинов. Если в течение 30 секунд на северном краю вашего Подземелья не появится пара гномов, начинайте копать длинный ход на север. Долго рыть не придется: скоро ваши Импы наткнутся на комнату, откуда выбежит этот самый Лорд Antonius. Сбросьте на него всех Гоблинов, и через несколько секунд они его убьют. Из тела вывалится драгоценный камень, появится Потрошитель и его подберет. Все, первая миссия пройдена. Еще кое-где в Подземелье лежит полезная примочка, но ее попытайтесь найти самостоятельно — заодно освоите управление землеройной командой.

МИССИЯ 2: Enchantments — Sing-Song

Основная задача: проникнуть в Подземелье Лорда Darius'a и уничтожить его.

Второстепенные задачи: построить Библиотеку, чтобы Маги могли разработать два заклинания. Построить Тренировочный зал и заставить создания тренироваться.

Сначала копаем коридор на север шириной 4 клетки и длиной 8. Затем надо построить Спальню (4x3) и Курятник (4x3). Затем копаем коридор на запад, к Порталу. Все золото, которое попадает в поле зрения, надо добывать, но не увлекайтесь этим: Импы вам понадобятся в других местах, например, на постройке Библиотеки (3x4) на свободном месте около Сердца Подземелья, к северу от него. Как только Библиотека будет готова, придут 4 — 5 Магов. Пока они занимаются заклинаниями, стройте Тренировочный зал (4x4) в южном направлении от Сердца Подземелья. Разведывать золото на северо-западе надо осторожно: там проходит коридор врага, а с его армией пока встречаться не надо. Как только ваши Маги откроют заклинание создания Импов, сделайте их парочку. Ману берегите: у вас слишком маленькое Подземелье, чтобы она накапливалась быстро, а в бою ее вам понадобится как можно больше.

Маги открыли заклинание Молнии. Приблизительно в это время или чуть раньше враги разрушат стену вашего Подземелья на северо-западе и ворвутся внутрь. Огряд будет состоять из 5 — 8 гномов 2-го уровня. Сбрасывайте на них все наличные войска; к этому времени, если все сделано правильно, Маги достигнут 2-го уровня и с нападающими справятся без труда.

Импы начнут перекопывать пространство за проломом. Там везде камни, прорыть можно только узкий проход на восток, вдоль линии воды. Через некоторое время Импа, роющий этот проход, наткнется на магический артефакт — запас маны. Наведите на него курсор и щелкните **левой** кнопкой мыши: количество доступной

маны сильно возрастет. В это время плюс-минус 3 минуты Лорд Darius сообразит, что здесь что-то не так, и с громким криком ломанется вас убивать. Если к этому времени у вас уже есть тысяч 60 маны, то проблем вообще не будет. Бейте по Лорду молнией, пока он не умрет. Придет Потрошитель и заберет кристалл. Миссия завершена.

Если же по недосмотру у вас не хватило маны на убийство Лорда, тогда сбрасывайте на него и его приспешников всех монстров, включая Импов. По возможности используйте заклинание Молнии. Как правило, ваша армия оказывается сильнее.

МИССИЯ 3: Greed — Ramshackle

Основная задача: отправить Лорда Avarius'a в могилу.

Второстепенные задачи: построить Sentry Trap и Wooden Door. Добыть все золото на карте.

В этой миссии второстепенные задачи выполнять не надо, это долго и неинтересно. Рекомендую заниматься делом — убивать очередного Лорда.

Сердце Подземелья в этот раз окружено каналом. Сносим все столбики, которые окружают Сердце, и строим по периметру его Сокровищницу. Затем надо прокопать ход на восток до камней (это около 10 клеток) шириной 4 клетки. Затем добываем все золото, которое находится немного на юг от свежевырытой комнаты, и строим Спальню и Курятник. После этого надо прокопать ход к Порталу, который находится на расстоянии одной клетки на север. Начинают прибывать Мухи. Толку от них никакого, поэтому ройте в южной части карты большое помещение и стройте там Мастерскую, Тренировочный зал и Библиотеку. Каждое помещение должно занимать площадь не меньше, чем 4x4 клетки. Следите за этим, иначе комнаты будут работать не в полную силу или не будут работать вовсе.

Как только вы завершите эти работы, начните разрабатывать месторождение золота, расположенное почти рядом с Порталом, на севере от него. Скоро ваши Импы пророчат ход на берег реки, где разбросаны маленькие месторождения золота. Их все надо пометить для разработки. В это время вам придется столкнуться с несколькими воинами оппонента, но их крайне мало (один-два), поэтому проблем с ними не будет.

Вскоре вам покажут ролик, рассказывающий о том, что некий Лорд собрался на войну. Его партия пройдет по мосту, соединяющему вашу сторону Подземелья и его. Как только он окажется на вашей стороне, тратьте всю припасенную ману на заклинание Молнии. Даже если он выживет, до ваших войск Лорд доберется в полумертвом состоянии и добить его не составит труда. Миссия считается пройденной, даже если его подручные продолжают разорять ваше хозяйство.

Для особенно упорных: магический артефакт валяется на северном берегу, немного левее входа в комнату, где живет Лорд Avarius.

МИССИЯ 4:

Snipers — Shadygrove

Основная задача: найти форт Лорда Ludwig'a и уничтожить его.



Второстепенные задачи: найти и захватить все Комнаты охраны. Завести отряд в форт Ludwig'a.

Итак, приступаем. Копаем коридор шириной 5 клеток от Сердца Подземелья на запад до упора. Упор там, где река и мост, ведущий к Комнате охраны. Захватываем ее и строим Спальню, Курятник и Тренировочный зал. Роем коридор к Порталу (он на севере перед Сердцем Подземелья). Затем надо построить небольшую Сокровищницу, клеток на 5. Потом копаем точно такой же коридор на восток, захватываем вторую Комнату охраны и строим Библиотеку, Мастерскую и еще один Тренировочный зал. По ходу дела Импы должны собирать все золото в пределах досягаемости, не трогая, однако, месторождение на севере за Порталом.

Некоторое время надо подождать, пока ваши создания тренируются. Следите, чтобы они не отлынивали от занятий. Когда деньги начнут подходить к концу, начните разрабатывать золотое месторождение за Порталом и копать коридор дальше на север. Найдете реку и мост через нее, на другом конце которого будет дверь. Выберите ее и захватите второй Портал. Потом начинайте рыть ход на восток по своему берегу реки. Там много камней, плыть можно только в одном направлении, так что не ошибетесь. Ход начнет изгибаться на север, а затем на северо-запад, пока не упрется в стену. Ее надо сломать, и ваши войска окажутся в форте Ludwig'a.

Дальше можно действовать быстро и изящно или медленно и некрасиво. Изящный метод: вселяйтесь в одного из Эльфов, формируйте группу и нападайте на Ludwig'a. Способ второй, некрасивый: выманивайте Ludwig'a на свою территорию и расстреливайте заклинанием Молнии.

Один магический артефакт лежит в комнате с вторым Порталом (увеличивает количество Импов), а остальные — в коридорах вокруг форта Ludwig'a.

МИССИЯ 5: Fear — Elmshadow

Основная задача: проложить путь к Лорду Constantine'у и уничтожить его.

Второстепенные задачи: найти и захватить тюрьму. Создать несколько Скелетов.

Я буду в описании каждой миссии описывать порядок постройки комнат и выбора наиболее удачного месторасположения.

Развиваемся на юг. Клеток через 10 — 15 вы наткнетесь на мост, который ведет к тюрьме. Охраняет мост один Маг первого уровня, поэтому его легко можно уничтожить, вселившись в Импа и воспользовавшись киркой. Он и станет первым клиентом для тюрьмы.

Врата, откуда придет Constantine, находятся на северо-востоке. Там много камней, поэтому, если расширять Подземелье сперва в северном направлении и затем в восточном, то рано или поздно (скорее рано) вы наткнетесь на реку. Тут надо построить мост по руслу реки на восток. Через клеток 5 будут два прохода с ловушками Страха. Скелеты с легкостью уничтожат их (именно Скелеты, так как остальные монстры боятся этих ловушек). Затем заставьте Импов перекодовать максимальное пространство в этом месте, предварительно уничтожив две пушки и двух рыцарей первого уровня. Несколько секунд подождите, и в сопровождении свиты появится сам Constantine. Уберите всех монстров с поля боя и заманите всю эту публику на свою территорию. Затем начинайте обрабатывать Constantine заклинанием Молнии. Желательно, чтобы маны у вас к этому моменту было не менее 150 тысяч единиц. Тогда вы просто убьете его. Если маны не хватило, то просто скидывайте на Constantine всех своих монстров: они с легкостью его уничтожат, так как

он к этому времени останется без свиты, которая уйдет далеко вперед, и здоровье его будет сильно подорвано статическим электричеством

В этой миссии артефакты проще найти самостоятельно, чем объяснить вам, где они лежат. Ищите на северо-востоке и на северо-западе, всего их на уровне 5 штук.

МИССИЯ 6: Rout — Sweetwater

Основное задание: уничтожить Лорда Ironman'a прежде, чем он сумеет добраться до Врат.

Второстепенные задания: захватить в плен как можно больше вражеских воинов. **Пытать пленных, чтобы выяснить, где находятся Врата.**

В этой миссии Портал находится на западе от Сердца Подземелья. До него неудобно добираться, но это и не требуется, потому что миссию вполне можно пройти без него.

Сначала надо построить стандартный набор зданий, за исключением Мастерской, на юге от Сердца Подземелья. Затем рыть коридор на запад, пока Импы не наткнутся на мост. Они начнут его перекодировать, а вы тем временем постройте большую Камеру пыток, мест на 16, и приличных размеров тюрьму. По мере того как Импы будут все дальше и дальше перекодировать мост, на вас будет нападать все большее количество врагов. Из тюрьмы поверженных оппонентов сажайте в Пыточную, лечите их (вам в этой миссии становится доступно заклинание Исцеления) и ждите. Через некоторое время они перейдут на вашу сторону.

На севере есть дорога, к которой ваши Импы скоро подойдут. Она идет с запада на север, и именно в таком направлении будет бежать Ironman. Его узнать просто: когда начинается заварушка, он единственный, кто не принимает участия в общей драке, а мчит к Вратам на восток. В него надо всадить заклинания Молнии (все 200 тысяч единиц маны), и если он еще будет жив, сбросить на него отряд. Самое сложное — не пропустить момент, когда он срывается с места.

На уровне есть 11 артефактов.

МИССИЯ 7: Cavernus — Emberglow

Основное задание: найти и уничтожить Лорда Sigmund'a.

Второстепенные задания: постараться найти максимум гигантов. Избежать гибели созданий в лаве.

Самая скучная миссия в игре. Сердце Подземелья окружено лавой, есть только один проход. Как только Импы начнут его перекодировать, появятся один за другим три Гиганта. Затем коридор приведет к системе готовых комнат, которые остаются только перекодировать. Далее начинается самое ужасное — бегаете по коридорам среди камней и ищете Лорда Sigmund'a. Комната, где он находится, расположена на северо-востоке.

Ну очень занудно!

МИССИЯ 8: Altermath — Snapdragon

Основное задание: захватить Подземелье, некогда принадлежавшее Хранителю Dante, и уничтожить Лорда Citus'a.

Второстепенные задачи: найти и захватить все комнаты, принадлежавшие Хранителю Данте.

Еще одна очень тоскливая миссия из разряда «Шаг влево, шаг вправо расценивается как побег». Единственное принципиальное отличие от предыдущей — вместо лавы всюду налита вода. Есть брошенное Подземелье. Комнаты его надо захватить.

Врагов мало, они слабы. Единственное «но» — не надо очертя голову бросаться захватывать Портал в самом начале игры, иначе сработает сигнализация и ваше войско сильно поредеет, так как в засаде за Порталом затаилось с полдюжины врагов 1-го класса.

Лорд Citus сидит на севере. Промahnуться невозможно: копать разрешается только в правильном направлении, в остальных местах — камни. Крайне просто и невероятно скучно.

МИССИЯ 9: Ambush — Silverstream

Основная задача: перехватить Лорда Voss'a, пока он будет путешествовать по этой реальности.

Второстепенные задачи: попытаться захватить все три поста противника на реке.

Игроку дается 20 минут на подготовку. Это время надо тратить с умом: захватить как можно большую площадь, дабы не испытывать недостатка в мане, а также захватить посты.

Ваши укрепления находятся в непосредственной близости от реки, текущей с запада на восток. Как только в Подземелье появляется достаточное количество монстров, строим мост к ближайшему замкосту, срубаем дверь и захватываем его. При необходимости повторить. На самом деле достаточно захватить два поста, чтобы без проблем остановить посланца.

Он появится ровно через 20 минут из Врат на западе в сопровождении свиты. Voss будет двигаться по руслу реки. Как только он вместе со свитой достигнет вашей территории, сбрасывайте на него одного из своих монстров. Свита начнет драку, а Voss быстро помчится вперед. Выждав, пока он несколько отдалится от свиты (чтобы она не успела прийти ему на помощь), расстреляйте его заклинанием Молнии, одновременно сбрасывая вокруг него своих подопечных. Если вы все сделали правильно и маны у вас достаточно, то их помощь даже не понадобится. Если нет — экономьте ману, используйте это заклинание для того, чтобы Voss не мог убежать от ударов ваших существ, потому что ни один из ваших монстров догнать его не в состоянии. На этом уровне пять артефактов, но отвлекаться на их поиск не рекомендуется — очень мало времени.

МИССИЯ 10: Smash — Woodsong

Основная задача: уничтожить укрепления и самого Лорда Asmodeus'a.

Второстепенная задача: найти слабые места в обороне Asmodeus'a.



Достаточно сложная миссия. Вам необходимо добраться до Лорда Asmodeus'a, укрепления которого расположены на севере. Проблема заключается в том, что между вашим Подземельем и крепостью противника (отмечена на карте синим цветом) расположено большое поселение Стальных Эльфов (отмечено белым цветом). Эльфы пока не догадываются о вашем присутствии, но «прозреют» ровно через сорок пять минут после начала миссии, что выразится в мощной

лобовой атаке на ваше Подземелье. Как показывает практика, атака всегда захватывает врасплох, даже если к ней напряженно готовиться. Намного лучше ее предотвратить.

Что для этого надо сделать?

Начинаем развивать Подземелье по стандартной схеме, но с двумя оговорками: на север пока ходов не копаем, а усиленно развиваемся на запад и восток (там расположены большие запасы золота, а если копать на север, то очень быстро наткнетесь на укрепления Стальных Эльфов). Отрыв достаточную площадь, подождите некоторое время, пока в Подземелье не соберется достаточно народу для пассивной обороны. После этого продолжайте расширять свои владения, и достаточно скоро Imp'ы найдут несколько коридоров, уходящих на северо-восток и северо-запад соответственно. Не радуйтесь раньше времени: по этим коридорам не удастся добраться до Asmodeus'a, так как они заканчиваются тупиками, зато, хорошенько их облазив, можно найти почти все артефакты на карте. Два коридора — на северо-запад и северо-восток — заканчиваются Вратами Героев. Эти Врата рекомендуется захватить как можно быстрее, иначе к концу уровня придется отражать атаки сразу с трех направлений.

Где-то к середине миссии на рубежах вашего Подземелья начнутся стычки с передовыми отрядами Стальных Эльфов. Учтите, что вам понадобится действительно большие и тюрьма, и Питочная, дабы переманить всю эту публику на свою сторону; а сделать это необходимо, иначе армия не успеет достигнуть нужной мощи для победы над врагом.

Если вы все делаете правильно, то на приготовления уйдет около 25 минут. Дальше начинается самое интересное.

Итак, у вас уже приличная армия: голов эдак в 35—50 хорошо прокачанных существ 3—7 уровней. Начинайте копать узкий ход на север от Сердца Подземелья. Скоро вы наткнетесь на водоем, где на островках расположены группы ловушек Стальных Эльфов. На другом конце коридора, ведущего к Сердцу Подземелья, постройте заграждение из баррикад, окружив их максимальным количеством Sentry Trap и Fear Trap.

Через водные просторы на севере постройте деревянный мост, который должен быть не менее двух клеток в ширину, а оптимальный вариант — три. Дорогу строительству преградит мост Стальных Эльфов.

Можно считать, что военные действия начались. На данный момент основная задача — пробиться к территории Asmodeus'a. Для этого надо захватить мост, что сделать весьма непросто.

Импы не могут сразу перекодовать территорию — с обеих сторон от вашего моста островки с ловушками, а тех смельчаков, которые все-таки добираются до вражеского понтонного сооружения, немедленно прогоняют солдаты противника.

На ловушки надо либо натравить Скелетов, либо, применив заклинание Захвата Тела, возглавить отряд и уничтожить ловушки вручную. Потом, сбросив небольшой отряд на пограничный край моста, обеспечьте прикрытие Imp'ам, дабы они смогли перекодовать мост.

Приблизительно в это время отведенные вам на развитие минуты истекнут и на ваше Подземелье хлынут орды Стальных Эльфов. При хорошем раскладе половина из них должна завязнуть в ваших укреплениях (их бесчувственные тела станут неплохим подспорьем для армии), а с остатком должны справиться Mistress в компании с Knight'ами (последние — результат вашей активной работы с заключенными в Камере пыток).

В это время Imp'ы уже должны сломать стену в Подземелье господина Asmodeus'a. Пролом надо делать шириной не менее 2 клеток. Все остальное — дело техники. Сбрасываем на захваченные пространства ту часть армии, которая не занята защитой Сердца Подземелья. Впереди, за несколькими дверями, расположено Сердце Подземелья Asmodeus'a. Вот его и надо разрушить, после чего миссия считается пройденной. Чтобы Imp'ы Asmodeus'a не перекодовывали с таким трудом захваченные пространства, советую сносить все стены на пути, разумеется, если вы располагаете достаточным количеством Imp'ов для проведения масштабных строительных работ.

Это на бумаге все выглядит сравнительно просто, а на самом деле проверить такую операцию с 10-й миссией из графика, очень сложно. Лично я миссию прошел с 8-й попытки.

МИССИЯ 11: Carnage — Sparklydell

Основная задача: уничтожить всех Хранителей на уровне.

Второстепенная задача: как можно быстрее создать мощную армию. Использовать ловушки для причинения противнику максимального ущерба.

По сравнению с 10-й миссией эта имеет вид невинной детской игры в крысу — настолько она проста.

Ваше Сердце Подземелья расположено на западе. Сначала не рекомендуется развиваться на восток, дабы не разбудить раньше времени вражий улей, зато можно без всяких сомнений раскапывать карту в северном, западном и южном направлениях квадратно-сетевым методом (читай — сплошняком).

В общем про эту миссию даже и рассказывать нечего. На уровне, кроме вас, еще несколько Хранителей. У всех армии оставляют желать лучшего. Просто прокапываете проход к одному из них, уничтожаете сонных Саламандр и Магов, после чего разрушаете Сердце Подземелья. И так несколько раз.

МИССИЯ 12: Scavenge — Goldenglade

Основная задача: прорваться сквозь укрепления Lord'a Bramble и захватить камень, принадлежащий Хранителю Malachai.

Второстепенная задача: организовать армию живых мертвецов.

Нестандартная и сложная миссия. Немедленно начинайте копать ходы на восток и запад. На западе найдете несколько Скелетов, — неплохое подспорье в начале миссии (Портала вам никто не предлагает). На западе есть ничье Кладбище, так что не тратьте деньги на постройку этой полезнейшей, но очень дорогой комнаты.

Несколько минут спустя от начала игры к вам на огонек начнут заглядывать враги, с ними с относительной легкостью справятся Скелеты (правда, не без помощи Imp'ов). Поверженных врагов распределяйте следующим образом: если у существа 2-й уровень и выше, его надо переманивать на свою сторону в Пыточной, если только 1-й — смело мучайте его до смерти. Трупы Imp'ы будут оттаскивать на Кладбище, а некоторое время спустя ваша армия пополнится Вампирами.

К северу от найденного вами Кладбища есть мост, ведущий к укреплениям Лорда Bramble. Не нападайте на него сразу, подождите, пока ваша армия не пополнится всеми вероятными призывниками (то есть дождитесь, пока все трупы превратятся в Вампиров и все пленники перейдут на вашу сторону). После этого выламывайте дверь и перекодовывайте помещение. Прямо в центре прохода, за запертой на замок дверью, сидит и чего-то ждет Скелет 5-го уровня и совсем ничей артефакт.

Описанное выше укрепление расположено в самом центре карты, на острове. А севернее его — сладкая компания господина Malachai. Там все очень серьезно.

Существует большой соблазн построить маленький мост от захваченной территории прямо к двери, ведущей во владения товарища Malachai. Но делать этого нельзя ни в коем случае — вражеские Imp'ы немедленно начнут переколадывать вашу территорию, да и на узком мостике сражаться неудобно. Необходимо провести мост, который плавно переходит в широкую площадку (3—5 клеток) справа от этой двери. Дайте команду Imp'ам сломать стену вдоль этой площадки. После того как они это сделают, вы окажетесь в Тренировочном зале. Сразу за ним, если идти на север, будет Курятник, а направо от Курятника — Сердце Подземелья. Сбрасывайте всех своих монстров в Тренировочный зал, затем, ни обращая внимания на провокации оппонента, проведите трех-четырех Вампиров к Сердцу. Минуты через полторы они его снесут, только не забывайте их лечить.

МИССИЯ 13: Conversion — Cherish

Основная задача: сокрушить орды Вампиров Лорда Malleus'a и отобрать у него камень.

Второстепенная задача: использовать обращенных существ против орд Malleus'a.

Весьма неожиданная миссия. Сначала все традиционно: сносим все перегородки, начинаем постепенную застройку Подземелья. Захватываем Портал, охраняемый Monk'ами, потихоньку развиваемся. На востоке от вашего Подземелья расположено Подземелье, в котором живут... местные. С ними особых проблем не будет — так, несколько локальных стычек. Не забывайте всех пленных либо переманивать на свою сторону, либо превращать в Вампиров. Через какое-то время, когда почти все комнаты белых будут захвачены, ваши импы наткнутся на ничью территорию далеко на востоке, за которой расположена синяя дверь. Даже не приближайтесь к ней: подобное действие на данном этапе смерти подобно.

Начинайте застраивать все коридоры, по которым, вероятно, пойдут ребята из синей двери. Внимательно отнеситесь к этому делу — от него зависит успех всей миссии. Дело в том, что когда из-за двери ломанутся Вампиры, вы в любом случае не сможете их уничтожить: я насчитал их 20 штук уровней от 4-го до 9-го, и число их продолжало увеличиваться. Утихомирить их подручными средствами совершенно нереально, но это от вас и не требуется. Вампиров надо задержать, чтобы они не успели добраться до Сердца вашего Подземелья, пока вы крушите ИХ Сердце Подземелья.

Как это делается? От перемычки, ведущей к синей двери, на юг отходит коридор. Начните его переколадывать. Как ни странно, вражеские Вампиры практически не будут возражать. Скоро коридор приведет к Курятнику и колоссальному Кладбищу. Первая комната на север от Кладбища — Сердце Подземелья. Сбрасывайте туда все свои войска, и минуты через три миссия будет выполнена.

МИССИЯ 14: Reap — Peachtree

Основная задача: вызвать Риппера и убить Хранителя Tiberius'a.

Второстепенная задача: захватить все mana vaults.

В этой миссии выполнение основной задачи зависит от выполнения второстепенной. Дело в том, что вызов Риппера стоит очень много маны, а поддержание его в рабочем состоянии требует еще большего количества этой самой маны. Как только мана подходит к концу, Риппер исчезает.

В этой миссии придется действовать быстро и самоуверенно. В самом начале у вас есть 2 Imp'a и, если повезет, 2—4 Гоблина. Ну, может еще муха прилететь, но она совсем погоды не делает.

Быстро начинайте копать коридор на север от северо-западного угла Подземелья. В процессе копания Imp'ы наткнутся на отряд врагов, быстрым шагом направляющийся в ваше Подземелье. Пропустите его, подождите, пока они отойдут подальше, и сбрасывайте Imp'ов, чтобы они продолжали перекоلدовывать дорогу. В результате вы доберетесь до двери, но не вздумайте ее ломать: она магическая, и теми силами, которыми вы располагаете на данный момент, сделать это не удастся. Ломайте стену слева от двери. Из пролома выбежит еще одна группа врагов и устремится к Сердцу Подземелья. В комнате останутся пара охранников и лучник.

Последовательно сбрасывайте на них Imp'ов. Чертята будут все время убегать, и рано или поздно стражники бросятся за ними. Imp'ы начнут перекоلدовывать комнату, у левой стены которой находятся источники маны. Как только вы захватите хоть один, начинайте заклинанием Молнии расстреливать тех, кто напал на Сердце Подземелья.

Дальше просто копите ману и вызывайте Риппера, чтобы он вынес всех врагов. Самое главное — все делать четко и быстро, иначе противник уничтожит Сердце Подземелья раньше, чем вы успеете захватить источники маны. С поиском Хранителя Tiberius'a возиться не придется — Риппер сам до него доберется. Но на всякий случай сообщу: Хранитель сидит в самой дальней комнате на севере. Чтобы до него добраться, просто следуйте изгибам коридора.

МИССИЯ 15: Crusade — Fluttershine

Основная задача: убить Лорда Volstag'a.

Второстепенная задача: выволить из заточения Черных Рыцарей.

В этой миссии выполнение основного задания опять же напрямую зависит от выполнения задания второстепенного. Портала нет, пополнение получить неоткуда, за исключением вражеской тюрьмы, где томятся в заключении 8 хорошо прокачанных Черных Рыцарей. Их охраняет бдительная, но довольно тупая стража.

Наши действия. Необходимо прорыть коридор от Сердца Подземелья на юг до упора. Шириной коридор должен быть 4 клетки. При таком раскладе от тюрьмы вас отделяет только тонкая стена. Ее нужно сломать. Да, это выглядит как самоубийство, но ничего не поделаешь — именно так и надо поступить. В проем немедленно полезут стражники и побегут крушить Сердце Подземелья. Но не все: один или два останутся караулить тюрьму.

Теперь важна только быстрота действий. Хватаем Imp'a и бросаем перед носом стражника. Стражник бежит за Imp'ом, но так как их скорости несопоставимы, Imp быстро убегает. Страж направляет свои стопы к тюрьме. Снова хватаем Imp'a и бросаем его перед стражником. Стражник пробегает еще несколько шагов. Повторяем эти несложные действия до тех пор, пока у другого Imp'a не будет достаточно времени, чтобы спокойно перекоلدовать комнату. Получив в свое распоряжение трех Черных Рыцарей, немедленно атакуем врагов, ломающих Сердце Подземелья.

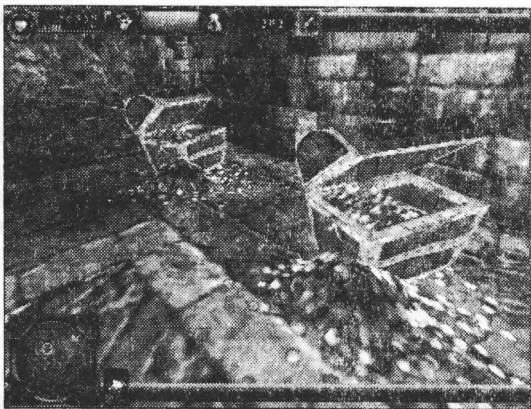
Дальше по плану идет зачистка местности от врагов и превращение их в Скелеты. Не забывайте, что как только у вас накопится достаточно маны для вызова Риппера, его можно будет вызывать. Ха!

О Черных Рыцарях. При всех своих достоинствах они тупы как пробки. Да и жрут много. Когда голос за кадром говорит, что Черный Рыцарь сердится, потому что есть хочет, это не значит, что у вас Курятник маленький. Просто Рыцари не понимают, как

туда можно идти. Всех Рыцарей надо один раз сбросить в Курятник, чтобы они в дальнейшем могли найти его самостоятельно.

В том комплексе помещений, который вы захватите, есть Спарринг-зал. Постарайтесь организовать все так, чтобы Рыцари проводили там как можно больше времени, повысив класс хотя бы на два пункта: это сильно облегчит вам жизнь в дальнейшем.

Как только все 8 (или 7 — как повезет) рыцарей будут в вашем распоряжении, можно начинать основную атаку.



На восток от Спарринг-зала отходит мост. На противоположном конце этого моста расположена система помещений, но вас интересует только комната за запертой дверью с изображением Риппера. В этой комнате и сидит Хранитель Volstag. Достаточно натравить на него Черных Рыцарей (да и Риппера можно привлечь), чтобы успешно завершить миссию. Местное население вам особых хлопот не доставит.

МИССИЯ 16: Creep — Stonekeep

Основная задача: уничтожить Лорда Pureheart.

Второстепенная задача: незаметно построить свое убежище около стен Подземья Лорда Pureheart. Использовать секретные двери, чтобы как можно дольше скрывать свое присутствие.

Миссия довольно простая. Основная идея: тихо захватить несколько комнат, накопить достаточное количество маны и выпустить на охоту Риппера. В этой миссии враги себя ведут несколько странно: если обычно оппоненты при первой же возможности бросаются уничтожать Сердце Подземья, то здесь и сейчас они относятся к таковой идее довольно прохладно. Нет, разумеется, периодически кто-то прибегает и даже наносит пару ударов по Сердцу Подземья, но это все так, для проформы.

Сделайте проломы в стенах Мастерских и перекодуйте их. Затем выройте две комнаты (к востоку и к западу от коридора, проходящего между Мастерскими). После этого проройте ход к библиотеке, проломив стену, убейте Волшебника заклинанием Молнии и закройте пролом секретной дверью, впоследствии перекодовав комнату.

После этого события начнут развиваться самостоятельно. Ваши Imp'ы будут медленно, но верно перекодвывать вражескую территорию. Оппоненты начнут прятаться все больше и больше. Когда они напрягутся окончательно (начнется серьезная атака), вызывайте Риппера.

Сам Лорд сидит в довольно большом помещении, как раз на севере от Сердца Подземья. Помимо него там находится еще довольно большое количество противников, но если после создания Риппера у вас осталось хотя бы 50 тысяч единиц маны, то никаких проблем с их уничтожением не возникнет.

МИССИЯ 17: Angelic Moon — Shrine

Основная задача: использовать возможности Темных Ангелов, чтобы сокрушить врагов.

Второстепенная задача: сбросить 20 Героев в Храм, чтобы наладить добрососедские отношения с богами.

Миссия скорее традиционная, и вся сложность прохождения заключается в ее масштабности — врагов на карте колоссальное количество.

Сердце Подземелья расположено на юге. На карте присутствуют два Портала — на юго-востоке и юго-западе соответственно. Раскопайте всю местность, которая расположена южнее от воображаемой линии, проведенной по северной стене Сердца Подземелья. В результате получится достаточно большая площадь, чтобы туда влезли все необходимые комнаты и мана накапливалась с максимальной скоростью.

Переколдуйте оба Портала. Соберите все золото в округе, но будьте осторожны: множество клеток с золотом расположено севернее северной стены вашего Подземелья (во как!), а если неосмотрительно рыть в этом направлении, можно вызвать преждевременную атаку противника, что совершенно нежелательно. Кстати, за каждым Порталом есть по артефакту. Это если кому надо...

Плавно развиваете инфраструктуру. Особое внимание уделите Библиотеке и Спарринг-залу — вам придется активно использовать заклинание Создания золота, а это заклинание в его немодернизированном состоянии — сущее разорение.

К вопросу о Спарринг-зале. Учитывая то, что количество существ у вас сильно ограничено, начинать широкомасштабные боевые действия, не подготовившись к ним как следует, будет безумием. Подготовка должна заключаться в «прокачке» всех ваших подданных сперва в Тренировочном зале до 4-го уровня, а потом в Спарринг-зале — до 8-го. Почему не до 10-го? А потому, что до десятого просто не получится. На тренировки уйдет довольно много времени, это скучно, но совершенно необходимо.

Все готово. Монстры полны сил и рвутся бой. Первая тактическая задача — захватить храм, расположенный точно в центре карты, к северу от Сердца Подземелья.

Для этого начните копать ход от Сердца на север. Довольно быстро вы наткнетесь на вражеские укрепления, начнется первый широкомасштабный бой. На ваше Сердце немедленно ломанется толпа врагов 6—8 уровней. Не ввязывайтесь в драку, а просто вызовите Риппера, не забыв по окончании драки привлечь поверженных оппонентов на свою сторону. Именно привлечь, так как делать из них Вампиров не

имеет смысла. Эта группа составит неплохое пополнение к вашей армии.

Тем временем необходимо целеустремленно прорываться к Храму, переколдовывая все на своем пути. Это не сложно, так что проблем с захватом территорий не возникнет. Одно «но»: на подходах к Храму повсюду натканы электрические ловушки, которые надо уничтожать планомерно, причем желательно использовать для этой цели Mistress — у них это очень не-



плохо получается. Иначе вы просто разоритесь на создании Imp'ов — они от электричества гибнут толпами.

Как только Храм окажется в ваших руках, в Подземелье появятся 10 Темных Ангелов 10(!) уровня. Их надо всячески ублажать: построить отдельные Спальню, Курильничек и Сокровищницу. Темные Ангелы отличаются некоторым кретинизмом: например, не всегда могут дойти самостоятельно в Сокровищницу за зарплатой. Если «голос за кадром» говорит, что Ангел обламывается, так как ему не заплатили, то это вовсе не значит, что денег нет. Просто Ангелу хочется, чтобы его в сокровищницу отнесли. И нести придется, иначе, повозмущавшись пару минут, все Ангелы дружно покинут Подземелье, оставив вас без основной наступательной силы.

Сначала надо напасть на того Хранителя, чье Сердце Подземелья расположено на северо-западе карты (слева). Дело в том, что его укрепления связаны системой коридоров с основной частью карты, а у того Хранителя, который живет на северо-востоке, такой связи нет. Пока вы не проломите его стену, он будет пребывать в изоляции и не станет сильно спешить вмешиваться в происходящее.

С появлением Темных Ангелов схватка становится легкой и непринужденной. Стандартная технология такова: Imp'ы методично переколдывают все, что попадает им на пути, а Ангелы и остальные ваши монстры играют роль прикрытия. Первое Сердце Подземелья, которое надо уничтожить, находится в северо-западном углу карты. После его уничтожения подождите несколько минут, пока все пленники перейдут на вашу сторону (переманиванием надо заниматься и во время боя). К этому моменту у вас уже соберется пусть разношерстная, но довольно мощная армия. Проламывайте стену Подземелья второго Хранителя и включайте заклинание «К оружию», предварительно вызвав Риппера (о достаточном количестве маны, разумеется, надобно позаботиться заранее). Минут через пять враги закончатся, и можно будет спокойно разнести второе Сердце Подземелья, расположенное в северо-западном углу карты.

Самое сложное в этой миссии — захватить Храм, не вызвав крупномасштабной схватки. Если это вам удалось, то можно считать, что миссия пройдена на 80 процентов.

МИССИЯ 18: Broutherhood — CherryBlossom

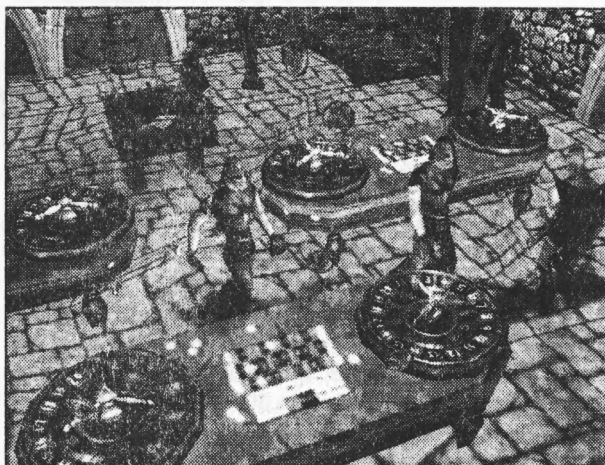
Основная задача: уничтожить Хранителя Nemesis'a и его орды.

Второстепенная задача: у Nemesis'a есть два приспешника, надо уничтожить их и воспользоваться их ресурсами для войны с главным противником.

На первый взгляд, все очень сложно и страшно. Три хорошо организованных Подземелья, куча врагов, недостаток ресурсов... Но это все только на первый взгляд.

Ваше Сердце Подземелья расположено на северо-западе. В наличии два Портала: к югу от Сердца и к западу. Прокопайте коридор, южная стена которого будет проходить по южной стене того Портала, что на юге. Шириной он должен быть до скалистого основания на севере. Там расположены mana vault, без которых жить будет сложно. Система застройки Подземелья аналогична оной в предыдущей миссии — всего понемногу и большой Спарринг-зал, чтобы туда умещались все имеющиеся в наличии монстры. В самом начале слишком далеко на восток зарываться не надо — там небольшая тусовка злых ребят 4–5 уровней. Подождите, пока у вас наберется сносная армия, и уже тогда расширяйте свои владения в этом направлении. А сделать это придется: там есть еще один mana vault и довольно много золота.

После того как все ваши монстры подкачаются до 8-го уровня (см. описание предыдущей миссии), ломайте стену и ройте коридор точно по центру карты на юг.



Скоро вы наткнетесь на речку. Через нее необходимо построить мост шириной в несколько клеток и пометить стены вражеского Подземелья (клеток 5–7), чтобы Imp'ы все это дело снесли. Как только это произойдет, сбрасывайте всех существ на мост, чтобы они прикрывали Imp'ов, перекодывающих вражеские помещения, и вызывайте Риппера. Сердце Подземелья врага находится через пару комнат на юг от пролома. Вселяйтесь в наиболее

накачанного монстра и идите его ломать. Через пару минут к вам присоединятся соратники, и еще через минуту можно считать себя победителем: чтобы пройти эту миссию, не обязательно уничтожать все Подземелья, достаточно разрушить Сердце Подземелья, принадлежащее Nemesis'у.

МИССИЯ 19: Interception — Butterscotch

Основная задача: захватить трех принцев и заставить их перейти на вашу сторону.

Второстепенная задача: предотвратить побег принцев в другую реальность.

Ни один из принцев не должен умереть.

Весьма неординарная миссия. Главная проблема: если хоть один из этих трех принцев решает, что его драгоценной шкуре угрожает опасность, он немедленно начинает орать об этом на всю карту и оставшиеся два немедленно сбегают. А это, как вы понимаете, означает немедленный проигрыш.

С самого начала миссии проводите планомерные раскопки местности. Местность эта относительно невелика и фактически представляет собой остров. На карте присутствуют два Портала: один на юге, второй на востоке. Ко второму сразу рваться не надо, так как там сидят несколько злых охранников, поэтому дождитесь, пока в Подземелье появятся хотя бы несколько воинов.

Остров со всех сторон окружен лавой. В лаве присутствуют островки, на которых в художественном беспорядке раскиданы артефакты. Их нужно быстро собрать, наведя мосты, где надо, но не использовать до тех пор, пока либо ваши Порталы не привлекут всех возможных существ, либо не начнутся боевые крупномасштабные действия. Строить Спарринг-зал не имеет смысла: ваши существа просто не успеют натренироваться до такого уровня, когда им понадобится эта комната.

Первая и главная заповедь текущей миссии — никого из врагов не напрягать! До момента решающей схватки старайтесь, чтобы ваши существа не покидали Подземелья, особенно следите за мухами, если они, не дай Бог, появятся. Мне, к счастью, повезло — мухи не прилетали.

За Порталом на востоке есть проход. Пусть ваши Imp'ы займутся его перекодыванием. Скоро они доберутся до двух дверей и, скорее всего, даже успеют их выломать. За каждой дверью находятся Врата Героев и сидит один принц. Принцы сра-

зу разволнуются и, скорее всего, выбежав наружу, начнут охоту за Imp'ами. Это дело хорошее, не мешайте им. Пусть бегают, ломают мебель, лишь бы около Порталов не тусовались. Если же вдруг какой-нибудь принц и его свита откажутся покидать насиженное место, придется его планомерно оттуда выманивать, сбрасывая Imp'ов перед его носом. Все толпа побежит за Imp'ом, но довольно быстро остановится. Теперь надо снова сбросить Imp'a, и т. д.

Третий принц сидит южнее вашего Подземелья. На южном берегу сплошной камень, прокопать ход можно только в одном месте, вот именно там и находится принц. Его надо выманить по той же технологии.

Когда начнете заниматься принцами, можно использовать апгрейды уровня, чтобы потом не пришлось отвлекаться на такую мелочь.

Что делать, когда все принцы на виду и не особенно близко к Вратам? Первое самое важное действие: снижаете скорость игры до минимума, иначе шансы на успех становятся и вовсе мизерными. Второе: собираете всех своих монстров, невзирая на то, чем они заняты в данный момент, и половину скидываете на одного принца, а вторую половину — на второго. Третье: завершив высадку монстров на головы оппонентам, немедленно начинайте расстреливать третьего принца заклинанием Молнии. Если вы все сделали правильно, то через 20 секунд все три принца будут валяться без сознания.

Но оглушить принцев — только поддела. Их еще надо переманить на свою сторону. А так как здоровьем эти субъекты не вышли, надо все делать быстро, пока никто не умер. Следите, чтобы Imp'ы как можно быстрее оттащили их в тюрьму, где принцев можно полечить заклинанием Исцеления. После этого — всех на дыбу, и через пару минут миссия будет пройдена.

МИССИЯ 20: Regicide — Heartland

Основная задача: уничтожить Самого Главного Хранителя и получить в свое распоряжение Врата, ведущие в иную реальность.

Ну вот, добрались и до последней, не самой интересной, но зато самой сложной миссии.

Миссия не просто сложна, она фантастически сложна, но не за счет хитрого задания и разных «примочек», а за счет колоссального количества войск, которые начнут нападать на вас, практически не давая времени на развитие.

Но и с этой бедой можно справиться. Начинайте развиваться в восточном направлении: это не спасет вас от атак с запада, но немного отсрочит их начало. Захватите второй Портал. Подземелье развиваем как обычно, за исключением двух моментов: вам понадобится большая мастерская, чтобы строить ловушки и «гостиничный комплекс» (тюрьма, Пыточная и Кладбище). «Комплекс» надо строить как можно быстрее, чтобы ни один гость не помер впустую.

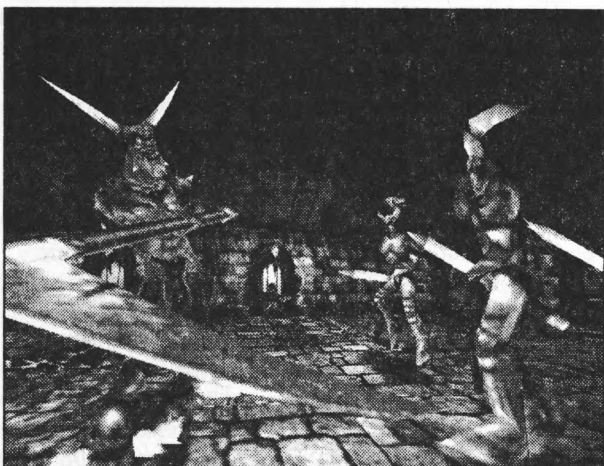
Практически с самого начала миссии вас будут атаковать небольшие отряды врагов. Зачастую атака одновременно будет вестись по трем-четырем направлениям. Чтобы всюду успеть, с самого начала миссии поставьте скорость игры на минимум и не вздумайте ускорять течение событий. Вам просто всюду не поспеть.

Организовывайте производство ловушек в промышленных масштабах и размещение их в ключевых точках — у проломов, которые в ваших стенах проделали бесцеремонные вражеские монстры. Как только появятся деньги, стройте Спарринг-зал и организовывайте постоянные тренировки.

Как только в вашей армии наберется 20 полностью готовых к бою монстров 3—6 уровней, можно начинать.

Так как силы врага превосходят ваши многократно, придется как следует изучить заклинание Захвата Тела, иначе вы только на вражеских ловушках потеряете полармии.

Вражеское Подземелье занимает почти всю карту, но всю-то вам и не надо завоевывать. Король, окруженный десятком охранников 10 уровня, сидит в комнате строго в центре карты на севере, а Врата, которые надо отбить, находятся чуть севернее комнаты короля.



Технология захвата следующая. Тщательно отслеживая появление противника в вашем Подземелье и уничтожая особо стойчивые экземпляры, продвигаемся по центру карты на север. Сперва двигаются войска, уничтожают всех врагов, затем идут Импр'ы и все переколдовывают, а далее следуют тролли и строят ловушки. Придется организовать переправу, но ничего особо сложного в этом марш-броске нет. До тех пор, пока не дойдете до комнаты Короля. Как только его приспешники заметят ваши войска, немедленно всех эвакуируйте за ближайший ряд ловушек, часть королевской гвардии бросится за вами и... Повторить при необходимости. Как показывает практика, ловушки позволяют снизить потери в живой силе приблизительно на 50 процентов. Если уж совсем немогуту будет, вызывайте Риппера, он точно поможет.

Уничтожив Короля, отступаем на исходные позиции. Лечимся, переманиваем на свою сторону очередную порцию мощных монстров. Далее возможны два варианта развития событий: либо к вам в Подземелье ввалятся очередная группа с цифрами «10» на информационных табличках, либо вы их встретите, когда пойдете Врата отбивать. В любом случае с новыми рекрутами, тоже, надо заметить, 10-го уровня, эта группа проблем не составит.

Затем всей толпой, включая Риппера, ломимся на двух ребят, которые тусуются у Врат. С ними уже совсем проблем быть не должно, хотя они тоже десятого уровня. Риппер отнимет очередной камень, вы посмотрите очередной мультфильм и с облегчением, вынув компакт из сидюка, забросите его на шкаф. Игра была очень тяжелой.

Тяжело быть плохим. Не так ли?

Давайте жить дружно!

ТО, ЧТО ПОКРЫТО МРАКОМ

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 1: GOLF

Задача: сыграть три партии в гольф «по-киперовски».

Артефакт, который открывает доступ на этот уровень, находится точно под буквой N на карте пятой миссии. Если вы его подобрали, то после успешного завершения миссии у вас появится возможность попасть на первый секретный уровень.

На уровне есть три пещеры. В каждой пещере есть камень. Этот камень надо закатить в Портал, расположенный неподалеку. Само по себе это не так сложно, но, во-первых, есть ограничение по времени — закатить все три камня надо за две минуты. А во-вторых, есть ограничение по количеству направляющих ударов, которые вы можете нанести по каждому камню. Ничего конкретного по этому вопросу посоветовать нельзя, за одним исключением: развивайте глазомер! Скорость игры имеет смысл выставить на минимум.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 2: DUCKSHOOT

Задача: расстрелять бегающих кругами героев.

Артефакт лежит в центре карты 7-й миссии.

Маг находится в центре небольшого озера лавы на островке и покинуть его не может. По кольцевому коридору вокруг озера бегают различные монстры. Нажав клавишу 2, включаем режим стрельбы Fireball'ами и начинаем методично расстреливать врагов. На все про все дается три минуты.

Дабы жизнь не казалась вам слишком пресной, вокруг вас периодически будут появляться вражеские колдуны и лучники. Возникать они будут не просто так, а со смыслом: в вас пострелять. Ругаться с ним не имеет никакого смысла, так как на месте убитых немедленно появляются новые стрелки, поэтому просто, ориентируясь на звук, уклоняйтесь от стрел и огненных шаров, не переставая вести прицельный огонь по ранее определенным мишеням. Про то, что перед началом этой миссии скорость надо снизить до минимума, я даже говорить не буду — это очевидно.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 3: MAZE

Задача: преодолеть лабиринт и уничтожить Стража Храма, уложившись в отведенное время.

На этот уровень можно попасть с 10-й «штатной» миссии. Место довольно сложно для прохождения. Самый целесообразный метод прохождения — многократное повторение забега с запоминанием лабиринта. На отдельно стоящих Героев не обращайте внимания — они как стояли, так и будут стоять, эта публика даже выстрела не заслуживает.

СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ 4: IMP INVASION

Задача: уберечь Подземелье от вторжения Imp'ов, имея в распоряжении только одну Саламандру.

Становится доступной только 13 числа каждого месяца. Уровень выглядит, как маленький остров, висящий справа от карты выбора миссии.

По правде говоря, непонятно, на кого рассчитаны эти секретные миссии — на полных даунов или на простых дебилов. Тем не менее, вот вам рассказ о том, как пробежать их (гордое слово «пройти» здесь просто неуместно).

С четырех сторон к Сердцу Подземелья приближаются Imp'ы в количестве 39 штук. И они не просто приближаются, а еще по дороге переколдовывают все на своем пути.

Сейчас я пойду по стопам Марка Твена. Если он написал самый короткий юмористический рассказ в истории мировой литературы, то я напишу самое короткое описание прохождения миссии в Dungeon Keeper 2. Вот оно: вселившись в Саламандру, уничтожьте всех Imp'ов. Поверьте мне, это очень просто.

HEAVY GEAR 2

Разработчик: **Activision**

Издатель: **Activision**

Выход: **июнь 1999 г.**

Жанр: **роботосимулятор**

Требования: **P-200, 64 Мб, 3Dfx**

Графика: ★★★★★★★★☆☆

Звук: ★★★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★☆☆

Общий рейтинг: **9**

Игра, сделанная в лучших традициях «роботостроения» от компании Activision

«Корни возникшего конфликта покоятся в далеком прошлом. Ровно столетие назад на Земле разразился страшный экономический кризис. Человечество оказалось под угрозой полного уничтожения»...

«О господи! Еще один рассказ об ужасном будущем нашего зеленого шарика», — скажет читатель и в нетерпении перевернет страницу. Что ж, согласен, довольно-таки стандартный ход. Но дальше будет интереснее: вся цивилизация во имя спасения себя, драгоценной, отправляется к далеким звездам искать себе новое пристанище.

И вот планета найдена. Первичное знакомство с флорой и фауной закончилось полной победой человечества, а дальше, как в заправском фантастическом фильме, начался раздел территорий. Кровавый раздел территорий...

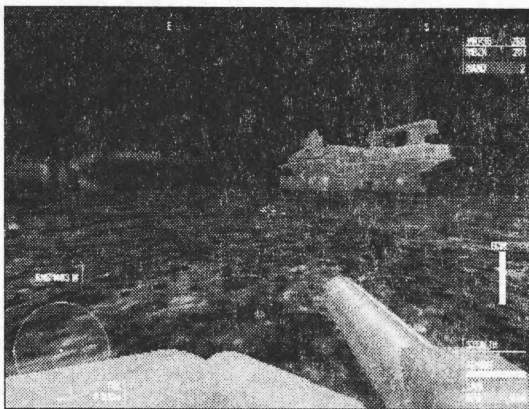
Все население планеты делится на два противоборствующих лагеря — Северный и Южный. Начинаются активные боевые действия, в которых главенствующую роль играют боевые пятиметровые роботы, пилотируемые специально тренированными людьми. В силу своей конструкции (робот сам по себе ничего не стоит — так, крепкий стальной каркас) машины получают имя Gear (основа, на которую можно повесить множество смертоносного оружия). И неизвестно, сколько бы еще продолжалась эта кровавая бойня, если бы на орбите планеты не появился мощный космический флот, присланный... с Земли.

Галактический крейсер одним ударом орбитальной пушки уничтожил промышленный мегаполис, показав всю враждебность намерений «пришельцев». И коренное население стало перед выбором: продолжать уже никому не нужную междоусобицу либо сплотиться перед лицом опасности.

Вам уготовлена помпезная роль спасителя Родины. В соответствии с принципом «Каждый приносит пользу на своем месте» под ваше командование выделяется отряд боевых машин, и спасти своих соотечественников придется, управляя Gear'ом. Утешает лишь то, что пилот вы достаточно неплохой.

Собственно, Heavy Gear 2 несколько отошел от канонов своего жанра, представив на суд игроков мощную тактическую модель. Теперь вы уже не увидите железного «мяса», груды изломанного металла... Нет, все гораздо интереснее, и для прохождения миссии недостаточно ломиться напролом. Необходимо выискивать незащищенные ходы и четко координировать работу своей команды. Да, игра от этого стала сложнее, но и играть в нее гораздо интереснее.

Выбор оружия и всевозможных специальных приборов может затянуться надолго, ведь в игре около 150 различных средств уничтожения. Самый оптимальный, на мой взгляд, расклад такой: из оружия — базука средней мощности и пятьдесят ракет к ней; мортира (самая слабенькая, но самонаводящаяся), еще не помешает пулемет, но это уже на любителя. Броня нужна только передняя усовершенствованная, также иногда вам понадобятся Jet Jump'ы и Stealth (Стэлс). К чести разработчиков, следует отметить, что боевой арсенал достаточно сбалансирован, то есть нельзя создать идеальную машину смерти, и для каждой миссии приходится заново экипировать робота для выполнения поставленной задачи.



В Heavy Gear 2 представлено двадцать роботов. Самый сбалансированный робот — Warrior, в нем сочетаются такие качества, как скорость, броня и приличное количество оружия и дополнительных «примочек». Для любителей идти напролом годится модель из супертяжеловесов — он хоть и немного медлителен, зато одной ракетой его точно не убьешь.

По сложившейся традиции затронем тему графической реализации. Графический движок содержит практически все достижения игровой индустрии. Здесь вам и цветное освещение, и туман, и детальные полигональные модели. А главное — смотрится все это просто великолепно. Вы буквально чувствуете сырость атмосферы, разгуливая под проливным дождем, чувствуете себя потерянным в бескрайних просторах космоса, сражаясь на орбите Тетра Нова. Платой за все это являются выдвигаемые игрушкой системные требования. Но поверьте мне, ради Heavy Gear 2 СТОИТ обзавестись хорошим 3D-ускорителем. Если бы не несколько досадных моментов вроде временами выпадающих полигонов, за графику можно было бы ставить твердую десятку.

Обидно, но проходить кампанию вам придется, используя только одного робота, т. е. выбрать более мощную машину не представляется возможным. Зато в Instant Action или в дуэли на выбор играющего представлено более шестидесяти роботов от самых слабых до настоящих ходячих крепостей. И различных арен штук десять — есть где порезвиться. Каждая отличается оригинальным ландшафтом, следовательно, и способами ведения поединков. Multiplayer также сделан на славу и готов доставить вам массу приятных эмоций.

Остается только подвести черту: в Heavy Gear 2 разработчикам удалось исправить большинство досадных огрехов первой части и представить игрокам вполне конкурентоспособный продукт. Играйте, а мы вам немного поможем.

Okavango Swamp, Terra Nova

Уничтожить наблюдательную вышку в первом пункте.

Расстрелять турель и вышку в пункте два.

Освободить заложника Калесто в третьем пункте.

С его помощью уничтожить лагерь противника.

Красивая миссия. Похоже, создатели решили с первых же шагов завоевать ваше расположение, поэтому «выложили на стол» все свои козыри — великолепно про-



работанные ландшафты и красоту окружающего мира. Но об этом уже было сказано, поэтому перейдем сразу к заданию. Перед тем как высадиться на планету, экипируйте своего робота таким образом: немного ракет средней убойной силы для вышек и турелей, снайперскую винтовку для солдат и Stealth для того, чтобы вы успели применить все остальное оружие. Высаживаемся в расположении врага. Быстро сориентируйтесь и, встав на колеса, двигайтесь к первому пункту назначения.

Мне почему-то все время хотелось, чтобы в моего робота попала молния. Интересно, что тогда было бы, но, судя по всему, это не предусмотрено. Едем дальше. Не доходя метров двести до первой точки, присядьте и включите увеличение. Где-то в тумане на далеком холмике вы разглядите первый лагерь противника. Оснащен он не очень серьезно, всего лишь пара-тройка солдат-охранников. Доставьте лазерную снайперскую винтовку и «снимайте» их без шума и пыли. Причем для лучшего попадания не цельтесь точно в противника, а как бы «перечеркивайте» его красной линией. Враг так и не смог понять, откуда пришла смерть. Спокойно подходите к вышке и расстреливайте ее ракетами. Первая часть миссии выполнена.

Если вы не любитель мерного подпрыгивания робота при каждом шаге, то попробуйте вообще не слезать с «роликов», так выиграете в скорости и маневренности. Двигаемся к новому пункту, там будет посложнее. Тактика остается такой же: прилегли на землю, расстреляли — и все. Только учтите, что сначала расстреливаете турель, точнее, солдата на ней (если с первого раза убить его не получилось, то поднимайтесь и добивайте ракетами, пока это не сделали с вами), а потом всех остальных. Уничтожьте наблюдательную вышку. Только потише: тут где-то недалеко робот-охотник спрятался. Метров через пятьдесят от второй точки на радаре появится красная точка, но самого робота не видно. Быстро включите дальний обзор и просканируйте его примерное месторасположение. Хитрый какой — решил под водой спрятаться! Ну ничего, засыпьте его десятком ракет: пока он будет вставать, отряхиваться, вы успеете пробить его броню и отправить к праотцам.

Последнее задание. Здесь прятаться уже не надо, максимально близко подъезжайте к лагерю. Где-то метрах в пятидесяти от него камера обзора переместится на Калесто, который, довольный своим освобождением, поедет громить врага. Помогите ему в этом нелегком деле: идеально было бы, если бы вы взяли на себя танк, а ему оставили постройки.

Northern Terra Nova

Разгромить стоянку CEF.

Уничтожить все вражеские силы и здания.

Опять вооружение: к стандартному набору (базука и мортира) добавьте auto cannon и усиленную переднюю броню. Включайте колеса двигайтесь. В первом пункте быстро уничтожьте небольшой танк, а потом примитесь за пехоту. Солдаты хоть и маленькие, но их много, поэтому они свободно могут разбить вам полробота за несколько секунд. Ракеты на них тратить не стоит, а вот патронами воспользуйтесь.

Не успеете вы убить последнего солдата, как на горизонте появится следующий противник — робот-охотник. Переключайтесь на базуку и направьте ему ракету прямо между ног (если попадете): бедный робот сразу же упадет на землю (это в худшем случае) или вообще потеряет ногу. Быстро добивайте его и бегите к третьему пункту назначения. За поворотом вас ждет засада: несколько танков перегородили дорогу. Не спешите идти напролом, поднимитесь на левую горку и убейте солдат-снайперов, спрятавшихся за деревьями. Если бы вы пошли вперед, то вас просто расстреляли бы с двух сторон с горки. Здесь все, катимся к последнему пункту. Когда увидите во мгле краешек здания, стреляйте в него ракетой. Возмущенные таким наглым поступком два танка выедут из гаража и попытаются утихомирить вас. Покажите им, как умеете драться: по две ракеты на каждого, и хватит. Распотрошили их? Тогда долмайте постройки и ждите, пока вас заберут.

Northern Arctic

В первом пункте назначения дождитесь товарища Пруста.

Потом посмотрите на высадку танков.

Уничтожьте эскорт Пруста.

Наконец-то вам разрешили взять с собой напарника, видимо, поверили в вашу боеспособность. Оружие оставьте в покое, особо стрелять не придется. Пригодится, пожалуй, только большая мортира и пулемет. Когда вас высадят на поверхность, не слушайте комментарию начальника, а сразу вставайте на ролики и катитесь вниз по снежному склону до тех пор, пока не упретесь в небольшие булыжники и обозначение первого пункта. Залегайте на снег и шифруйтесь здесь максимально долго. Где-то вдалеке приземлятся танки, недовольный механический голос что-то пробурчит, а вы лежите и ждите. Неподалеку начнется драка, но вы не ходите туда, просто ждите. Можно, конечно, не выдавая себя, засечь кого-нибудь и послать ему парочку навесных. Только будьте бдительны — Пруст должен остаться в живых! Если кто-то вдруг прокатился рядом, обязательно проверьте его, а потом атакуйте. Когда всех Хантеров отправят на металлолом, поднимитесь во весь рост и оглядитесь вокруг — отлежались. Бедняга Пруст, лишенный охраны и могущий вот-вот потерять последнее — свою жизнь, стоит на холме, преклонив колено в знак своей покорности.

Tershaw Mountains, Hidden CEF Base

Найти патруль CEF.

Следовать за ним до конца.

Проникнуть на базу.

Вооружение стандартное, только побольше ракет надо загрузить в патронташи, так как врагов будет много разных и сильных. Еще Stealth не помешает. Сразу после посадки на вашем радаре высветится патруль, движущийся с большой скоростью в северном направлении. Бежать за ними бессмысленно (если, конечно, у вас не самый быстроходный робот), поэтому будем догонять их на колесах. Пока стрелять по машинам не надо: они приведут вас прямо



к своей базе. Огибая кустики и прочую растительность, проследуйте за ними (держите их на самом «кончике» радара); минуты через четыре перед вами откроется прекрасный вид на тупик. Но это не все: каменная стена, раньше казавшаяся монолитом, вздрогнет и опустится вниз, открыв секретную базу врага. Как только патруль попытается предупредить командование о вашем прибытии, уничтожьте его.

Новое задание: расстрелять спутниковую тарелку, дабы оборвать связь базы со штабом. Приказ есть приказ, поэтому по левой стороне холма поднимайтесь наверх. Врагов-то сколько! Ну ничего, на всех ракет хватит, если что — пулеметом добьем. Поторопитесь уничтожить всех врагов в радиусе ста метров и принимайтесь за тарелку. Когда огромное строение рухнет вниз, сминая железные конструкции и обрывая провода, поворачивайте направо и прыгайте с крутого утеса вниз (это в восточном направлении). Враги не станут для вас проблемой, и после того, как с ними справитесь, разберите на дрова все близлежащие здания. Командование выдает новые координаты. Следуйте туда, куда покажет стрелка. С левой стороны будет небольшой каньон, заворачивайте туда и издали пошлите в танк ракету, чтобы не скучал в одиночестве. За воротами новое помещение, после уничтожения которого из подземного бункера появятся несколько грузовиков — ваша последняя цель. Может, повысят в звании?

Asteroid Belt in the Loki System near Caprice, Gate Station

Разрушить радиокommunikации до того момента, как ими воспользуются враги. Уничтожить войска сопротивления.

Главное здесь — хорошо летать, потому что если в самый важный момент перевернетесь вниз головой, то вас быстро убьют солдаты, снующие со своими лазерными винтовками. Кстати, уберите из инвентаря мортиру (она абсолютно бесполезна здесь), а на ее место поставьте пулемет Гатлинга. Первым делом перебейте пехоту, лучший метод — выстрелить из базуки в места их скопления. Можно даже и не прицеливаться — всех разнесет на куски взрывной волной. Время важно, поэтому поторопитесь... Приступим к радиотрансляции: цель — зеленые «шишечки», расположенные у длинных антенн. Всего их шесть штук, поэтому облетите модуль по кругу и сделайте свое варварское дело. Не время расслабляться, ваш корабль подлетел слишком близко к станции врага. Его засекли лазерные турели и сейчас обстреливают из всех сил. Надо прийти на помощь, а то без вас корабль с ними не справится. Вооружившись ракетницами и пулеметом, быстрой атакой снесите две турели, с ними заодно и охранников, пробежавших мимо и, очевидно, недовольных вашими действиями.

The Planet Caprice, Caprice Landing

Охрана инженеров, пока они разбивают лагерь. Патрулирование.

Пока все. Двигайтесь по красному песку на большой скорости от одного пункта к другому. Противника не видно, слава Богу. Но не все так хорошо, как кажется: едва вы достигнете четвертого пункта вашего патруля, по радио сообщат о нападении на базу повстанцев, которые являются вашими друзьями. Оставьте на охране вашей личной базы двух роботов, а сами двигайтесь в указанном направлении. Спрыгнув с горки, атакуйте врага. Они явно не ожидали, что повстанцам придут на помощь, поэтому засуетятся, замечутся и... умрут. Примите благодарность растроганных поддержкой повстанцев и поворачивайте робота в направлении своего нового дома. К этому времени поступит новое сообщение: ваша база была атакована преобладающими силами противника. Скорее туда, может быть, вы еще успеете к концу бит-

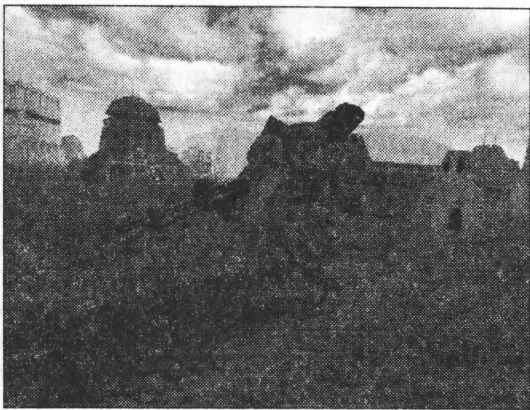
вы. Не обращайтесь внимания на развалины, расстреляйте неожиданных гостей и заканчивайте миссию.

Liberati Outpost

Встретиться с Петрусом в лагере Liberati.

Подготовка к бою: увеличьте запас ракет к базуке, пригодятся. Выезжайте в заданном направлении и катитесь вперед на максимальной скорости. На вашем пути будут встречаться всякие паукообразные, проезжать мимо которых не следует.

Лучший метод борьбы — ракету в ногу. Иногда срабатывает с первого раза, и неуклюжее создание валится на землю, красиво взрываясь. Когда вы подъедете к вышкам, вам придет новое задание — разгромить патруль, проезжающий мимо. Подождите, пока несколько машин приблизятся к вам, потом немного пропустите их вперед и атакуйте сзади. Внезапность — вот лучшее оружие против нескольких хорошо вооруженных роботов. Пока они будут разворачиваться, вы успеете уничтожить парочку машин, чем сильно облегчите себе жизнь. Разгромив противника в пух и прах, встретитесь с Петрусом, который должен ожидать вас в районе базы повстанцев. Черт побери, база атакована неизвестными роботами, еще несколько секунд — и слабая оборона падет. Быстрее, может быть, вы успеете помочь выжившим. Да, атака отбита, но чего это стоило... Петруса нет на месте, что-то пошло не так. Агенты сообщили, что Петрус был пойман до возвращения на базу и отправлен в неприступную тюрьму, расположенную неподалеку. К сожалению, Петрус не успел передать коды начальству. Единственный способ получить нужные материалы — найти и освободить Петруса, потом доставить его на базу (причем в живом состоянии). Ну и в заварушку вы попали — еще никто не сбегал из этой тюрьмы...



Scout Bastille Alpha

Следуйте за машиной-проводником и защищайте ее от патрулей врага.

Уничтожайте все силы врага, попавшиеся вам на пути, чтобы избежать вашего обнаружения.

Найдите точку, удобную для обозрения всей площади тюрьмы и установите наблюдение.

Засеките месторасположение всех защитных турелей и помещений.

После проследите за охранниками.

Делайте все так, как написано в брифинге, любое отклонение в сторону от сценария ведет к провалу миссии. Не выпускайте из виду маленькую машинку, которая приведет вас к нужному месту. В это же время расстреливайте максимально быстро все, что движется радиусе ста метров, хотя эту функцию можно оставить для выполнения вашим соратникам по борьбе. Как только вы прибудете в указанное место, ложитесь на землю и ползите к выступам. В одном месте вид будет самый хороший и открытый. Увеличьте изображение и последовательно начинайте засекать нужные вам цели. Для удобства рекомендую вывести на экран прогрессии миссии (клавиша O). Кстати, все объекты надо засекать, используя не автоматическое, а ручное наведение (R).

Первое задание выполнено, настало время приступать к слежке за передвижением патрулей. «Поймайте» их таким же методом, как и здания. Пожалуй, все. Генералы начинают разрабатывать планы атаки, а вам придется готовиться к серьезному бою — разминка закончилась, с этого момента начнется настоящая война. Станете вы Героем или нет — кто знает...

Assault Bastille Alpha

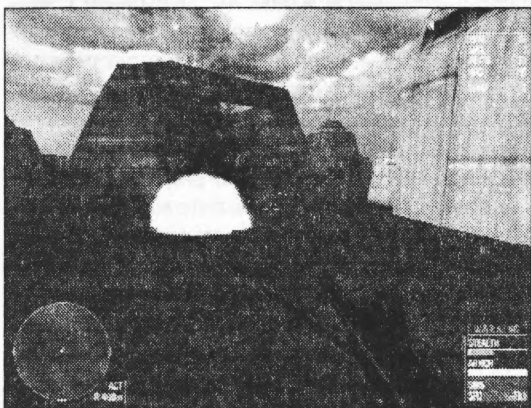
Едва последний патруль начнет входить в главные ворота, прыгните вниз.

Уничтожьте лазерные турели на стенах.

Разбейте охранников внутри тюрьмы.

Сопроводите транспортник и доставьте его в целости и сохранности на базу.

Какое выбрать оружие? Советую для ближнего боя и помощнее, причем боезапас должен быть почти максимальный. Стрелять будете много и часто. Средних ракет — для роботов, базуку средней мощности — это для всех, используется как доминирующее оружие, и шестиствольный пулемет.



Пока ваши ребята расправляются с маленькими роботами, бегающими вдоль забора, попробуйте уничтожить лазерные турели. Все надо делать максимально быстро, учитывая то, что лазер может за минуту пожечь половину вашего отряда. Дарите вышкам ракеты с максимальной скоростью, тогда кто-то из ваших точно останется в живых. Враг повержен, но это еще не конец. Специальная артиллерия подорвет створки огромных ворот, и вы беспрепятственно проникнете внутрь, где вам придется добить еще парочку

машин, но по сравнению с тем, что было, это сущий пустяк. Бронетранспортер подъедет к главному зданию, и команда десантников бросится внутрь на поиски заключенного. Не теряя времени, начинайте патрулировать местность. За воротами уничтожьте еще парочку роботов. К этому времени Петрус будет освобожден и посажен в броневи́к. Сопроводите его на базу и готовьтесь к следующему бою. Ура! Бастилия пала.

Northern Caprice, NEC Staging Area

Проверьте кратеры на наличие секретной базы противника

Уничтожьте лазерные турели и другие сооружения.

Ехать придется далеко, поэтому не брезгуйте роликами. Берите стандартную конфигурацию: базуку и мортиру. Итак, вы катитесь вперед по выжженной пустыне, кое-где потоки лавы пробивают застывший пепел и стекают по склонам небольших кратеров, тускло освещая безжизненные скалы. Иногда горячие струи пара под давлением вырываются на поверхность и медленно рассеиваются в ночи. Первый кратер оказался совсем безжизненным — даже насекомых сканер не обнаружил, впрочем, второй и третий точно такие же. Первая встреча с врагом произойдет в кратере под номером четыре. Уничтожьте все турели и двигайтесь в направлении следующего навигационного поинта, где должны будете дожидаться команды Петру-

са. Едва он произнесет приказ, по дороге мимо вас промчится APC с сопровождающим патрулем. Следуйте за ними. Не обращая внимания на паукообразных роботов (конечно, можно им по ногам чем-нибудь ударить, но не надо терять времени), бегите за удирающим броневиком, который приведет вас к месту, где будет небольшая заварушка.

Northern Caprice, NEC hunt

Найти и уничтожить APC.

Задание одно, но в течение миссии вам придется поучаствовать в нескольких боях, поэтому не брезгуйте большим количеством ракет. Это всегда пригодится. Задание — погоня, поэтому не тратьте понапрасну время на мелких врагов и разглядывание пейзажей, только вперед и вперед. Быстро доезжайте до первого пункта. Ваш командир уже здесь, с высокого холма вы будете наблюдать за передвижением войск врага. Их слишком много, чтобы атаковать прямо сейчас. С севера подошли еще паучки, ситуация обостряется. Попробуйте сохранять невидимость: не включайте радар и не высовывайтесь за гребень холма. Делаем так: APC двинется с небольшим конвоем в левую сторону. Подождите немного и, не спускаясь вниз, последуйте за ним. Когда основные силы противника исчезнут с вашего радара и скроются за поворотом, попробуйте напасть на APC. Сначала перебейте всех охранников, а потом всадите парочку ракет в броневик. Он остановится (наверное, мотор заглох). Оставьте его пока здесь и бегите к лагерю, в который пробрались захватчики. Побегав немного вокруг него, вы наткнетесь на новый вид роботов — красных и сильных. Сражение с ними — сущий ад, но тактика «удара между ног» опять-таки работает безотказно: они валятся с ног и долго не могут подняться, что вам, собственно, и нужно. Но враги все прибывают и прибывают: сверху, сбоку, и вскоре весь радар усеян красными точками. Выжить здесь практически невозможно, спасают только напарники, которые тоже не хотят дешево отдавать свою жизнь. Главное — продержаться до прихода помощи, она будет только в том случае, если вы перебьете самостоятельно больше половины врагов. Все закончилось...

Northern Caprice, Assassination

Прокрасться в лагерь врага.

Найти Fury.

Защитить свой корабль.

Ничего сложного в этом задании нет, и если уж вы смогли выжить в предыдущем бое, то эти игрушки вам не проблема. Да, вы будете много сражаться, иногда не только с наземным транспортом, поэтому запаситесь мощным пулеметом и самонаводящимися ракетами, не помешала бы и увеличенная передняя броня. Попробуйте незаметно прокрасться в лагерь противника и там навести порядок. В самый интересный момент вам сообщат, что Fury атакована превосходящими силами противника. Настало время спасти родной корабль. Будьте уверены: здесь вам броню попортят.

Northern Caprice, Mount Boniface

Найти лагерь врага.

Засечь патруль.

Уничтожить роботов-охотников.

Ракет хватит, ничего лишнего не надо, можно только брони чуток добавить. Быстро включайте колеса и перемещайтесь в указанном направлении на максималь-

ной скорости. Дело в том, что если вы упустите патруль, миссия будет считаться проваленной, а машины двигаются на большой скорости... Когда вы все-таки найдете лагерь, быстро отбейте атаку врага и двигайтесь на север. Включите радар на максимальную дальность (400 метров) и широкими зигзагами прочесывайте местность. В конце концов вы наткнетесь на небольшой отряд врага, тогда возьмите каждого на прицел и быстро возвращайтесь обратно. Парочка неожиданных гостей уже орудует в вашем лагере, не дайте им расслабиться и разнесите в клочья. Переходим к следующему заданию.

Northern Caprice, Assault Mount Boniface

Захватить геотермальную станцию.

Уничтожить защитников станции.

Защитить инженеров, пока они производят обесточивание.

Разрушить научный центр.

Добить оставшихся роботов.

Запомните: нельзя расстреливать станцию до ее полного обесточивания, т. к. основные ее механизмы расположены глубоко под землей, в самом жерле умирающего вулкана. Любой взрыв может снова пробудить его, тогда уже все несдобровать. В общем, ведите себя осторожно и аккуратно.

Для начала расстреляйте трех роботов, которые кружат около моста. Пока инженеры не обесточили станцию, не приближайтесь к забору, иначе вышки испортят вам все настроение, разрезав вашего робота пополам в прямом и переносном смысле. Ваши напарники, дорвавшись до противника, скорее всего, раньше вас разобьют защиту противника. Не мешайте им, ведь ваш час еще не настал. Все будет впереди. Пройдет совсем немного времени, и рабочие сообщат об успешно выполненной операции, Здание обесточено: энергетические ворота открылись, турели замерли неподвижно. Пора начинать штурм!

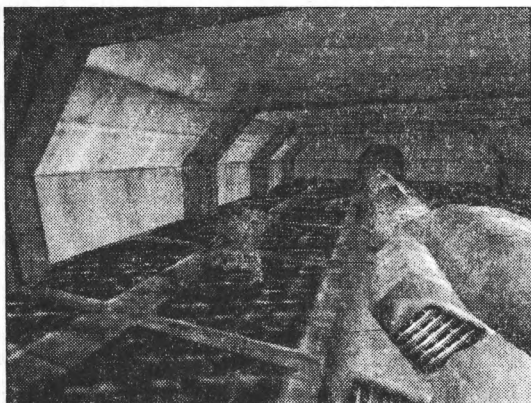
После уничтожения всех охранников поднимайтесь на холм и разрушите единственное здание, которое и является нужным вам научным центром. Обидно, но у меня все время погибал один напарник — слишком сильный враг оказался. Надеюсь, что вам повезет больше... Для успешного окончания миссии вам нужно добить оставшегося врага, провести зачистку и шлифовку, если можно так сказать.

Beneath the city of Gommorrah, Caprician Caverns

Двигаясь по пещерам, найти лифт, который доставит вас в Гомморру.

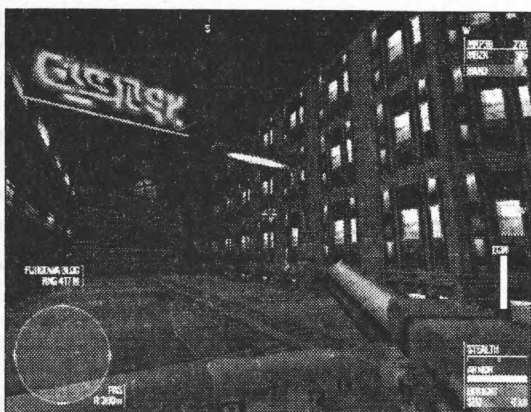
К сожалению, вы пойдете на задание в полном одиночестве. Будьте готовы к крошечной тьме и разным сталактитам-сталагмитам, коими местные пещеры пронизаны вдоль и поперек. Оружие стандартное, кроме мортиры — она не пригодится.

Перед въездом в пещеры включите инфракрасное видение. Все немного зеленоватое, но без этого тут никак нельзя... Перед вами будет небольшой завал, который можно ликвидировать парой ракет. Заезжайте в прочищенный туннель и двигай-



тес до развилки (можно бегом), где повернете налево. Осторожно: провал! Заблаговременно приготовьтесь к прыжку. Когда преодолеете это препятствие, поверните направо и сделайте еще прыжок. В конце туннеля пробейте очередную стенку и двигайтесь вперед, до встречи с врагом. Новое задание — найти вход в Paladins Lots.

По левой стороне разработки двигайтесь вперед, пока не спуститесь в самый низ шахты. Лучше сейчас не стрелять, а то засекут раньше времени и никуда не пустят. Катитесь себе прямо мимо зданий, пока не попадете в небольшое ущелье, где через несколько метров будет развилка. Поворачивайте направо, потом налево, отбивайте атаку слабеньких роботов, потом — вперед и направо, где вас уже ждет лифт на поверхность.



Paladin Lots, Hydronic Domes

Следуйте навигационным отметкам и приказам командира.

Перепишите секретные материалы из центрального компьютера.

Попробуйте уйти оттуда живым.

Вашими основными противниками будут разного типа турели: лазерные, ракетные, пулеметные. Лучшим средством борьбы с ними является тяжелая база. Одного выстрела хватает, чтобы они «стартовали» с насиженного места. Ну и парочка роботов, конечно. Для них возьмите обычных ракет плюс немного ракет против летающих созданий.

Как только вы спуститесь на лифте, к вам сразу же привяжется какой-то робот, желающий посмотреть, что у вас внутри. Не дайте ему сделать это, а потом прислушайтесь к вашему помощнику — хакеру Дракону, который смог пролезть в сеть города и взять под контроль управление всех лифтов. Он и будет вашим навигатором. Первый приказ — двигаться к зданию Fujigowa. Для этого катитесь по правой улице и пересекайте небольшой мост. Следуем в здание, в центре которого есть очередной лифт. Каждый стратегический объект находится под охраной робота или турели, поэтому будьте внимательны. Следующая цель — Hashima. Опять через мост (вот они — летающие други, приносят массу проблем, так что будьте настороже) и лифт. Берегите броню, вам еще ехать до выхода и ехать.

Ищем Andersen compound. На мосту расстреляйте заблаговременно две турели, потому что проскочить мимо них не получится. Итак, приближаемся к Kishmir tower. Чтобы попасть туда, пересекайте мост и двигайтесь по узкой аллее. У моста справа вас поджидают робот и лифт. На последнем спускайтесь вниз и подготовьтесь к последнему заданию — найти здание Messa. Предупреждение: помещение хорошо охраняется, будьте готовы к массовой атаке. А двигаться надо прямо и в конце направо, через мост с двумя турелями на нем. А внизу серьезная драка. Когда вы всех перебьете (если это, конечно, случится), двигайтесь на запад и спускайтесь на очередном лифте. Компьютерный центр близок, осталось совсем немного. Забегите в центральный компьютер и загрузите всю информацию на свой «жесткий диск» (для этого вам придется постоять в нем пару минут). После окончания

операций с компьютером отбейте нападение какого-то нового суперробота, созданного специально для защиты. Не такой он уж крутой, этот робот. Его смерть, как это ни странно, активизирует лифт, который доставит вас на верхние уровни помещения. Будем искать выход.

Поднимитесь наверх по закругленному туннелю, и вы наткнетесь на какое-то сооружение арочного типа — это последний лифт. Как только вы окажетесь на поверхности, не вступая ни с кем в драку, катитесь на мост (не тот, при помощи которого вы сюда закатились). А потом налево. Длинная была миссия, не правда ли?

Vega Spaceport

Исследуйте космодром.

Найдите подходящую площадку для запрыгивания на грузовик.

Уничтожить вражеских роботов.

Миссия интересная. Сложная, но захватывает вас целиком быстрой сменой событий. Для ее успешного выполнения вам понадобятся все возможные напарники и максимальный боезапас. Двигайтесь влево по верхушкам утесов до тех пор, пока голос за кадром не предупредит вас, что вы сможете проникнуть на базу при помощи грузовика, незаметно запрыгнув в его пустой кузов. Отстрелите все конечности пробегающим мимо охранникам, чтобы не мешали прыгать, и ждите подходящего момента. Момент случится сам собой, без вашего участия: вы приземлитесь четко в кузов и свободно проникнете на очень хорошо защищенную территорию.

Inside Vega Spaceport

Найти подходящую для посадки корабля площадку.

Уничтожить генераторы, отвечающие за электрические ворота.

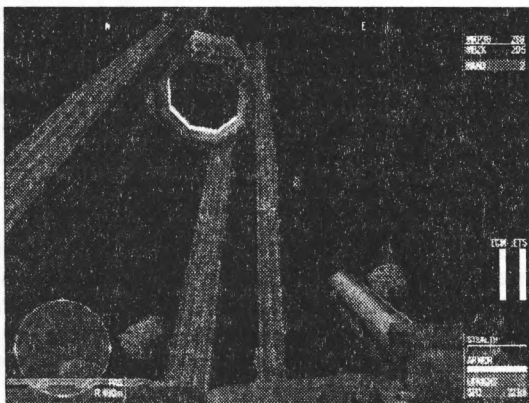
Запомните: без Jet Jump'ов вам придется туго, так что приспособьте их к своему роботу заблаговременно, потому что прыгать через заборы на большой скорости будет сложновато. Придется искать обходные пути, что может стоить вам жизни. Дойдите до ограды и перепрыгните через забор. Вы оказались на территории, где производится взлет и посадка космических кораблей. Вам предстоит найти пустую, подходящую для взлета большого корабля стартовую площадку. Советую искать место, вход в которое перекрыт энергетическим забором. Отвлечитесь от основной миссии и вскройте ворота. Для этого вам понадобится уничтожить генераторы. Их месторасположение обозначено точкой навигационного пункта. Еще раз прыгайте через забор и разбейте все, что можно. Не обязательно выбирать какой-то генератор конкретно... Когда вы закончите, возвращайтесь обратно (не буду говорить, что каждые пять секунд на вас будет нападать орда противника). Настало время убить всех! Охранники не принесут никаких хлопот, но уничтожить их придется.

Asteroid System

Избегая роботов-охранников, проникните на другой конец базы.

Найдите корабль.

Защитите Моргана, пока он устанавливает оборудование.



Наконец-то вы убрались с этой планеты! Совершая гигантские прыжки через сочленения станции, двигайтесь в противоположный конец ее. Там найдите нужного вам человека. Отстрелите охранников и приступайте к защите товарища Моргана. Работает он очень медленно, а роботов, пытающихся застрелить его, слишком много. Но все зависит только от вас.

Asteroid System, Loki System, External Mass Driver

Найти вход в станцию.

Уничтожить всех охранников.

Миссия проста, даже особо сложных сражений не будет: всего-то парочка роботов. Как только вас выбросит в открытый космос, летите на всех парах к огромной трубе; влетев в нее, двигайтесь до самого конца (диск красного цвета). Где-то на поверхности главного корпуса вы найдете выпуклость, которая украшена маленькими красными огоньками. Расстреляйте турели и защитных роботов, после чего беспрепятственно проникайте внутрь базы, в отверстие.

NEC Internal Mass Driver

Найти командный модуль.

Установить взрывчатку на метеорит.

Побег.

Вперед! Главную опасность и проблему внутри станции представляют из себя дроны, метко стреляющие по вашему роботу. Пробегать мимо них я бы не советовал: ведь вам придется возвращаться обратно на большой скорости, а с врагами это вряд ли получится. Итак, медленно двигаясь вперед, дарите каждому дрону по ракете и продолжайте это делать до тех пор, пока не попадете в огромный зал с кучей разных переходов и компьютеров. Вам нужен самый главный терминал, он в центре. Подойдите к нему (подльвите) и активизируйте систему, после чего оглядитесь внимательно вокруг и найдите два отверстия в одной из стенок. Подлетев туда, установите на огромный астероид взрывчатку (достаточно прикоснуться к нему легонько). Таймер начинает отсчет с того момента, когда вы вернетесь к центральному компьютеру. А теперь как можно быстрее к выходу! Бегите, прыгайте, летите, но вы должны выбраться отсюда за несколько минут. Я вроде бы особо не торопился, но у меня еще оставалось в запасе секунд пятнадцать. Держайте — это последнее, что вы должны сделать в этой кампании. Это победа!!!

Как только вас подхватит пролетающий мимо крейсер, огромный метеорит вырвется из ловушки и взорвется. Куски его, пылая холодным огнем, прорежут вражеский корабль, и он взорвется в одну секунду. А вы успеете в последнюю секунду проникнуть в закрывающийся Портал.



MECHWARRIOR 3

Разработчик: **Zipper Software**
Издатель: **Microprose/Hasbro Interactive**
Выход: **июнь 1999 г.**
Жанр: **роботосимулятор**
Требования: **P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика: ★★★★★★★★☆☆
Звук: ★★★★★★★★☆☆
Играбельность: ★★★★★★★★☆☆
Общий рейтинг: **9.2**

Отличная игра, но только очень короткая

Игра эта должна была появиться на свет еще год назад. Но не сложилось. Однако старая поговорка гласит: Что отложено, то не потеряно». И вот, пусть с большим опозданием, третья часть сериала все-таки достигла экранов мониторов.

Так как, стоило ждать?

Стоило. Компания Zipper постаралась на славу. Графика в игре отменная — шагающие боевые машины (мы будем называть их правильно — Меха́ми, поскольку слово «робот» в данном случае не совсем верно) прорисованы тщательно и со вкусом. Включив камеру внешнего обзора, у них можно отчетливо рассмотреть мелкие детали (например, движение «пальцев» ног у Bushwacker или Daishi). Значительно улучшена и физическая модель поведения стальных гигантов. В частности, появилась отдача при стрельбе, а от попадания выстрелов из вражеского оружия ваш Мех может потерять равновесие и рухнуть на землю.

Игровой процесс тоже не забыт — помимо изменения баланса оружия (наконец-то АС может полностью продемонстрировать свои преимущества по отношению к лазеру) и управления тепловым режимом теперь, как и в настольном варианте игры, вы можете ремонтировать свой Мех прямо на поле боя, что значительно облегчает жизнь. Кстати, о легкости жизни. За единичными исключениями все миссии в игре проходятся просто и легко (в сравнении с MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy), так что, если вы не особо сильны в подобных имитаторах, MechWarrior 3 может стать так раз той игрой, с которой стоит начать свое знакомство с ними. Впрочем, ветераны тоже не забыты — ставьте уровень сложности на максимум, и вперед!

К сожалению, есть у игры один огромнейший недостаток — мало миссий. Фактически при серьезном подходе пройти игру можно за два дня, что не очень радует.

ВОЙНА КАК ОНА ЕСТЬ

По сравнению с предыдущими частями игры, в MechWarrior 3 были внесены существенные изменения, касающиеся системы ведения боя. Мы их и рассмотрим.

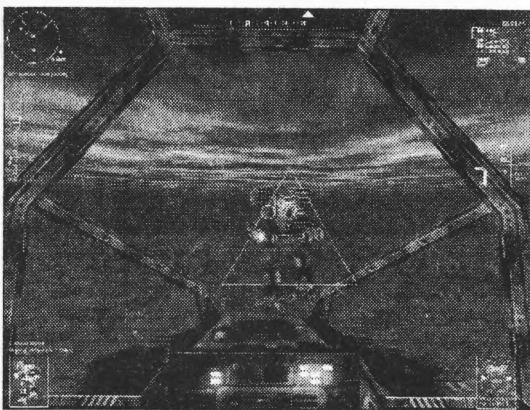
Поскольку вы играете роль десанта, оказавшегося в тылу у противника, вы весьма жестко ограничены в выборе и оружия, и Мехов. Фактически воевать вам предстоит на том, что отобьете у врага.

Чтобы захватить Мех, вам необходимо уничтожить его ногу (все равно какую). Не стреляйте по корпусу — в этом случае вы повредите вооружение, которое вам потом может пригодиться.

Перед началом каждой новой миссии посмотрите, какие трофеи достались вам в предыдущей. Ваши машины технической поддержки (MFB, Mobile Field Base) могут перевозить всего лишь 900 тонн груза. Так что наполняйте их с умом!

Любое оружие (кроме АС, Гауссова ружья и авиационных пулеметов) при стрельбе выделяет тепло. Если температура превысит максимально допустимое значение, ваш Мех взорвется. Чтобы этого не случилось, ставьте теплоотводы (Heat Sinks) или используйте охлаждающую жидкость (F). Запас этой жидкости ограничен, но пополняется при очередном ремонте у MFB. Еще один хитрый способ уберечься от перегрева — залезть в воду (которая есть почти во всех миссиях). Однако учтите, что при погружении в воду перестают действовать многие виды оружия (например, ракеты).

У всех видов оружия есть максимальный радиус действия. За пределами этого радиуса оружие теряет возможность наносить повреждения (иначе говоря, если враг стоит от вас на расстоянии свыше 800 метров, стрелять по нему из ER Laser бессмысленно — никакого эффекта не будет, даже если вы точно прицелитесь). Чтобы узнать, находится ли враги в пределах досягаемости оружия, наведите на него прицел. Если он станет желтого цвета, можете смело стрелять.



ОРУЖИЕ И ОБОРУДОВАНИЕ

Все виды оружия и оборудования имеют две модификации — стандартную (производства планет Внутренней Сферы) и клановскую (выпускаемую на планетах Кланов). Клановская (аббревиатура CLAN после названия) однозначно лучше — занимает меньше места и значительно легче.

Цифра после названия оружия показывает количество «зарядов», вылетающих за один залп (выстрел), или калибр этого оружия. Т. е. LRM15 выстреливает сразу 15-ю ракетами, а AC10 — десятым калибром.

LRM (Long Range Missiles) — ракеты дальнего радиуса действия, обладающие системой захвата цели. Действуют на расстоянии до 800 метров. Это оружие эффективно только при многократном применении за небольшой отрезок времени, т. к. одиночный залп даже из LRM20 обычно не наносит противнику сильных повреждений. При этом помните, что запас этого оружия у вас ограничен. Кроме того, ракеты в большинстве случаев поражают врага в корпус, что снижает вероятность захватить Мех в качестве трофея и поживиться его начинкой.

SRM (Short Range Missiles) — ракеты малого радиуса действия. Эти ракеты более мощные, чем LRM, но эффективны только на коротком расстоянии и не имеют системы захвата цели (т. е. летят строго по прямой).

Streak SRM — установка залпового огня ракетами малого радиуса действия. Имеет систему захвата цели. В остальном идентична обычной SRM.

ER Laser (Extended Range Laser) — лазер с увеличенным радиусом действия. Бывают трех типов: малые (Small), средние (Medium) и большие (Large). Малые практически бесполезны, а вот большие и средние весьма эффективны. Средние реко-

мендуется использовать на средних и ближних дистанциях, поскольку наносят солидный урон и быстро перезаряжаются. Большие лазеры очень сильно греются, но отлично зарекомендовали себя при обстреле далеко стоящих целей (лазерный луч распространяется со скоростью света, так что увернуться враг не успевает). Одно плохо — перезаряжаются долго.

Pulse Laser — импульсный лазер. После активизации работает несколько секунд, что очень удобно при ведении огня по небольшим движущимся целям. Однако по мощности импульсный лазер сильно уступает ER Laser'y.

PPC (Particle Projection Cannon) — пушка-ускоритель частиц. Наносит сильные повреждения противнику и на время выводит из строя системы наведения оружия. Это последнее обстоятельство иногда сильно помогает в бою с вооруженными ракетными установками врага. Если не делать долгие паузы между выстрелами, то противник не сможет использовать систему наведения. В ближнем бою это не особо важно (в вас будут бить прямой наводкой), а вот уже на средней дистанции некоторый эффект налицо. Но не это главное. PPC — самое дальнобойное оружие в игре, способное поражать цель на расстоянии до 900 метров. К сожалению, летит молния из PPC достаточно медленно и враг может от нее увернуться.

Flamer — огнемет. Перегревает противника, после чего тот не сможет стрелять (а если выстрелит, то неминуемо взорвется). К сожалению, действует только на очень близком расстоянии.

AC (AutoCannon) — автоматическая пушка. Быстро перезаряжается, не греется. Идеальное оружие для ближнего боя. Бывает нескольких разновидностей — Ultra AC (клановский вариант, боезапас для него очень трудно найти), LBX (стреляет на манер дробовика, т. е. снаряды разлетаются как дробины). К сожалению, дальность стрельбы относительно невелика.

Gauss Rifle — Гауссовое ружье. По своей сути — электромагнитный ускоритель. С помощью электромагнитного поля снаряд разгоняется в стволе до значительных скоростей. Бьет гораздо дальше AC, не греется, перезаряжается медленно.

Machine Gun — пулемет. По большому счету, бесполезен, однако при использовании сразу 6–8 установок может пригодиться на начальных этапах

Heat Sink — теплоотвод. Служит для ускорения охлаждения реактора. Бывает двух видов — одинарный и двойной (Double). Двойной занимает в два раза больше места, чем одинарный, зато весит как один одинарный и охлаждает реактор в два раза быстрее. К сожалению, поставить на один Мех обе разновидности нельзя. С этим, кстати, связан один интересный хинт — дело в том, что на каждой машине по умолчанию уже есть Heat Sink'и, которые нельзя снять (обычно 8–12 штук). Если поставить дополнительные одинарные теплоотводы, то просто увеличиться их количество. Но если же установить двоянную вариацию, то компьютер будет считать, что и первоначальные Heat Sink тоже сдвоенные! Таким образом вместо, скажем, 18 обычных теплоотводов (10 «родных» и 8 дополнительных) получаем 28 (все те же 10 плюс 4 новых, но на этот раз все сдвоенные).

MASC (Miomer Acceleration) — увеличивает на короткое время скорость Меха (по умолчанию — клавиша V). Частое применение этого устройства приводит к отказу ног Меха и общему перегреву системы.

Artemis IV — увеличивает вероятность попадания ракет, позволяя точнее «вести» цель.

AMS (Anti-Missile System) — сбивает часть ракет, пущенных по вам. Если в вас стреляют LRM или SRM и Streak SRM, то сбиваются две ракеты из выпущенного залпа. А вот ракеты, выпущенные элементами (пехотой Кланов), сбиваются полностью.

CASE (Container Adhesive Security Enhancement) — контейнер, который оберегает внутреннюю структуру и системы Меха в случае взрыва боезапаса (при попадании в него выстрела противника). Обязательно ставьте, но только клановскую модификацию.

ВАР — система обнаружения Мехов с отключенным (Shut Down) реактором. Очень полезная штука, т. к. позволяет вовремя обнаружить Мехи противника, сидящие в засаде (они становятся видны на радаре как красные квадратики). В некоторых миссиях это даст вам значительное преимущество.

Jump Jets — прыжковые реактивные двигатели. Позволят запрыгивать на горы и перелетать через препятствия, а также уклоняться от ракет. Очень нужная вещь. Чем больше двигателей вы поставите на Мех, тем выше будет прыжок. Запас энергии для этих двигателей восстанавливается с течением времени (кстати, это не по правилам настольной игры — там топливо ограничено).

TAG — система наведения артиллерии. Честно сказать, совершенно бесполезна. Артиллерия у вас по идее есть только в одной миссии, но и там она абсолютно не нужна. Короче, не ставьте.

C3 System (Command/Communication/Control Network) — система координированного огня. Позволяет улучшать системы наведения Мехов, убирая в некоторых случаях ограничения на предел дальности стрельбы. Мехи, оборудованные C3 Slave, получают возможность наводить оружие на противника с теми же параметрами, что и Мех, оборудованный C3 Computer. Иначе говоря, если вы, имея C3 Computer, стоите на расстоянии 200 метров от противника и навелись на него, то ваши напарники, у которых есть C3 Slave, могут применить по этому противнику SRM, даже находясь на расстоянии 600 метров от него. В одиночной игре это не играет особой роли. А вот в мультиплеере действует очень хорошо.

Targeting Computer — компьютер системы наведения. Если он установлен на ваш Мех, то перед выбранной целью появляется зеленый кружок, показывающий, куда надо метиться, чтобы точно попасть. Не очень нужная вещь, поскольку с «биноклем» (по умолчанию — правая кнопка мыши) и так можно прицелиться достаточно точно. Да и появляется Targeting Computer у вас только во второй половине игры.

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К БОЮ

Перед тем как отправиться выполнять очередную миссию, очень важно правильно подобрать себе Мех и его «начинку».

Несмотря на большое количество Мехов, представленных в игре, в одиночной кампании против компьютера действительно полезных моделей всего три — Bushwacker (первая операция), Thor (клановское название — Summoner, появляется во второй операции) и Madcat (клановское название — Timber Wolf, появляется в третьей операции). Почему именно эти Мехи? Потому, что у них наилучшее соотношение грузоподъемности к скорости.

Варианты вооружения и «начинки» у этих Мехов (оборудование, разумеется, по возможности клановское) приведены ниже.

Bushwacker — 1 ER Laser (L), AC10 (боезапас — 2 тонны), CASE (в ту часть, куда помещен боезапас для AC), AMS (если найдете) плюс Double Heat Sink (на все оставшееся место). Лазер вам нужен как оружие дальнего радиуса действия, а AC будет славно помогать вам в ближнем бою. Ракеты устанавливать на Bushwacker не имеет смысла — хороших ракетных установок у вас просто нет, а ставить слабые и занимать место, которого и так мало, глупо.

Thor — 2 ER Laser (L), AC10, CASE, Jump Jets, AMS, BAP (если найдете) плюс Double Heat Sink (на все оставшееся место). Все то же самое, что и в предыдущем случае, только теперь у вас места побольше. Прыжковые двигатели помогут вам забираться на горы, откуда весьма удобно расстреливать противников, а BAP поможет вам избежать засады. После перестройки структуры на Endo-Steel можно поставить еще и ракетную установку дальнего радиуса действия, например, LRM 10 или LRM 15.

Madcat — 2 ER PPC, 4 ER Laser (M), Jump Jets, BAP, AMS плюс Double Heat Sink (на все оставшееся место). PPC мы установили из-за их преимущества перед лазерами в дальноточности и силе выстрела. Внимание! Ставьте PPC только в корпус, причем строго параллельно (т. е. в Left Torso и Right Torso), иначе при стрельбе вас начнет раскручивать из стороны в сторону. А четыре средних лазера послужат вам оружием ближнего боя, они быстро перезаряжаются и не сильно греются. Главное — переключите режим стрельбы на залповый огонь (чтобы все лазеры стреляли одновременно). Пара точных залпов в ногу — и противник лежит.

Если захотите сами составлять конфигурацию оружия/оборудования, то помните, что у любого Меха в этом отношении есть два ограничения — грузоподъемность (Tonnage) и количество установочных мест (Criticals). Вы можете обойти ограничение по грузоподъемности, если будете ставить клановское оружие и оборудование и поменяете внутренние узлы со стандартных на Endo Steel. В этом случае вес внутренних узлов уменьшится, однако они будут занимать теперь больше места (количество Criticals уменьшится).

Также вы можете сменить тип брони со стандартной на ферро-волоконистую (Ferro-Fibrous). Ферро-волоконистая броня обеспечивает большую защиту, но и занимает больше места.

В вашей власти поменять также и двигательную установку, но не советую это делать — минимальный выигрыш в скорости будет стоить вам слишком дорого в пересчете на Criticals.

ОПЕРАЦИЯ 1

МИССИЯ 1

Ну вот, высадка десанта, как всегда в компьютерных играх (а зачастую и в жизни), прошла не по плану. Вы оказались на вражеской территории в полном одиночестве. Надо найти машины передвижной базы, а заодно вывести из строя центр связи Клана Дымчатого Ягуара. Хорошо хоть Мех у вас приличный и с грамотно подобраным арсеналом.

С самого начала идите к берегу, но из воды не выходите. Помните: в воде ваш Мех быстрее охлаждается. Пошелкайте кнопкой системы обнаружения противника (E). Вот и первые цели — пара броневигов. Уничтожьте их ER Laser'ом и, выйдя на берег, не спеша двигайтесь на запад.

Все время используйте систему обнаружения противника, и скоро увидите пару ракетных батарей. Остановитесь и спокойно расстреляйте их ER Laser'ом. Двигайтесь дальше на запад. Вскоре увидите антенну центра связи, к которому ведет мост. Учтите — он заминирован и при вашем приближении взорвется. Но это не беда — можно легко подняться по склону горы. Впрочем, сначала вам придется разобраться с одним Мехом противника — Owens. Переключитесь на AC, приблизьтесь к Меху (он стреляет довольно робко) и аккуратно отстрелите ему ногу. Далее поднимитесь на гору там, где был мост. Тут же остановитесь и найдите системой обнаружения еще пару ракетных батарей. Уничтожьте их и взорвите центр связи Клана.

Осталось только встретиться с машинами передвижной базы.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Можете оставить все как есть.

МИССИЯ 2

Сразу же поворачивайте на юг и выбегайте на возвышенность. К вам приближаются враги — два броневики и Owens. Броневики расстреляйте ER Laser, а против Owens используйте АС. Пара точных выстрелов по ногам, и он ваш.

Теперь идите в сторону навигационной отметки Able. Двигайтесь медленно и, как только противник появится на радаре, остановитесь. Подождите немного, и к вам подойдет еще один вражеский Mex — Strider. Он будет стараться увлечь вас за собой к отметке Able. Не ходите, так как в этом случае попадете под обстрел ракетной батареи. Просто стойте на месте и стреляйте лазером врагу по ногам — Strider слабо вооружен и не сможет причинить вашему Mexу сколько-нибудь значительного ущерба.

Разделавшись с ним, аккуратно взойдите на холмик неподалеку и уничтожьте четыре броневика, патрулирующих местность вдали.

Поворачивайте на запад и бегите прямо к горам и красной линии на радарной карте, показывающей границу поля боя. Выберите навигационную отметку Baker и двигайтесь к ней. Вскоре ваш радар засечет новые цели — неподвижную ракетную установку (ту самую, о которой я предупреждал выше) и танк Bulldog. Расстреляйте их издалека. Впрочем, если Bulldog удерет, не страшно. Главное — ракетная батарея.

Далее все совсем просто. Идите к отметке Baker, там найдите вторую ракетную батарею. Взрывайте ее и начинайте охоту за парочкой Bulldog'ов. Разобравшись с ними, идите к навигационной отметке Able. Встаньте на зеленый кружок, и казармы будут считаться захваченными. Идите на запад. Там бесцельно бродит еще парочка Bulldog'ов. Уничтожайте их, и все боевые задачи этой миссии окажутся выполнены.

МИССИЯ 3

С самого начала бегите на знакомую по прошлому заданию возвышенность, где стояли ракетные батареи, и перехватите рвущегося в бой противника на Firefly. Потом уничтожьте два броневика и два Bulldog'a.

Идите к отметке Able. Не приближайтесь к ней слишком близко и подождите, пока на вас не нападет Strider. Как только закончите с ним, уничтожайте здания противника. Первая боевая задача выполнена.

Далеко на севере от отметки Able найдите ракетные установки и расстреляйте их с безопасного расстояния, чтоб потом не мешали.

Осмотрите окрестности у отметки Able. Видите мост через реку? За ним — отметка Baker. Не переходя на другой берег реки, идите на север от моста по направлению к отметке Charlie. Помимо двух слабеньких ракетных установок (ваша AMS с ними без проблем сладит) увидите пару Bulldog'ов. Они не могут перейти реку, так что отступите немного назад и спокойно расстреляйте их из лазера. Потом расстреляйте назойливые ракетные батареи и подойдите вплотную к реке. Со стороны отметки Charlie (т. е. с севера) прибежит еще один враг на Bushwacker, вооруженном почти так же, как и вы. Палите ему по ногам и не стойте на месте, иначе он своей АС может вас зацепить. Учтите, что он почему-то не переходит реку, а топчется на месте. Используйте это обстоятельство.

Ну вот, все враги перебиты. Осталось взорвать здания рядом с отметкой Baker и приказать передвижной базе ехать к отметке Charlie.

МИССИЯ 4

С самого начала врубайте полную скорость и бегите к отметке Able. Там появятся два Меха противника. Уничтожьте их.

Далее дождитесь подхода напарника на Shadowcat и двигайтесь на север от отметки Able. Вам предстоит схватка еще с парой легких Мехов.

Не переходя реку, по дороге к отметке Charlie отыщите системой обнаружения ракетные батареи и расстреляйте их с безопасного расстояния.

Теперь уничтожьте здания противника у отметки Able и выведите из строя электростанцию у отметки Baker.

Далее действуйте так: от отметки Able идите прямо на север, но до отметки Charlie не доходите, а остановитесь рядом с мостом (не пропустите его). Впереди будут две лазерные башни (взорвите их) и фабрика по производству Мехов далеко на горизонте. Но главное — впереди будет ходить туда-сюда Orion, тяжелый Мех под командованием опытного пилота. Как только он вас заметит, сразу начнет обстреливать ракетами. От них можно увернуться, если отступить в воду или спрятаться за опорами моста. Сам Orion охраняет фабрику и к вам приближаться не будет. Пользуясь этим обстоятельством, просто стреляйте по нему из ER Laser. В случае получения серьезных повреждений отступите, отремонтировавшись, вернитесь и продолжайте обстрел. В конце концов вы его окончательно доконаете.

Можно, конечно, попробовать и честный бой, тем паче, что у вас есть напарник. Однако не советую делать это, если вы испытываете сомнения в своем мастерстве управления Мехом — бой предстоит довольно серьезный (в сравнении с предыдущими).

ОПЕРАЦИЯ 2

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Если вам достались прыжковые реактивные двигатели, обязательно установите их на свой Мех.

МИССИЯ 1

Вот тут начинается веселье. К месту дислокации вашего отряда с запада едет отряд танков (Bulldog'ы и Harasser'ы). Пошлите в бой своего напарника и помогите ему, чем сможете. Однако не увлекайтесь боем, а следите за радаром. Вскоре с юга появится легкий Мех противника. Тут же бегите на перехват. Потом помогите напарнику закончить с танками.

Далее есть два варианта действий.

Если на ваш Мех установлены прыжковые реактивные двигатели, то просто запрыгните на одну из гор, рядом с которыми стоят машины вашей передвижной базы. Враги все перед вами — несколько Мехов и элементарии. Первым делом найдите две орудийные башни, которые будут вас обстреливать (только они в состоянии попасть в ваш Мех на вершине холма). Потом взорвите стационарные установки (среди них будут ракетные батареи и лазерные орудия) и переключайтесь на врагов внизу. Ни в коем случае не спешите прыгивать на другую сторону и не зовите своего напарника — у него никогда не хватает ума воспользоваться прыжковыми двигателями, он идет в обход, в результате чего гибнет под перекрестным огнем. Когда всех перебьете, внимательно осмотрите землю под мостами — увидите шарообразные предметы. Это мины, которые вам надо взорвать, иначе затем машины передвижной базы могут на них подорваться. Закончив с минами, вернитесь к базе, от-

ремонтируйтесь. Прикажите напарнику следовать за вами и идите вдоль гор на юг, пока не наткнетесь на проход. Оказавшись рядом с мостами, приблизьтесь к отметке и приготовьтесь к сюрпризу. Буквально вам на голову сбросят тяжелый Мех — Thor. Это последний враг. Главное — стреляйте ему только по ногам и старайтесь все время бегать у него за спиной, чтобы не получить в грудь залп ракет.

После победы вызовите машины передвижной базы и направьте их к отметке.

Теперь рассмотрим вариант действий, если прыжковых двигателей у вас нет. В этом случае идите все время на юг. Пройдя мимо прохода в горах, вы увидите вход в туннель. Идите по туннелю, окажетесь как раз рядом с двумя лазерными пушками. Если не выходить из туннеля полностью, то пушки вас не достанут. Вы будете как бы в укрытии, из которого можно стрелять по некоторым целям. Далее все как и в предыдущем варианте.

Примечание: если после завершения этой миссии вам не дают в качестве salvage подбитого Thor, рекомендую миссию переигрывать до тех пор, пока вы его не получите. Иначе играть дальше будет довольно сложно.

МИССИЯ 2

Стойте на месте и ждите, пока подойдут враги — Orion и Bushwacker. Своего напарника пошлите атаковать Orion, а сами помогайте ему стрельбой по ногам противника. Почему надо посылать напарника вперед? Потому что Orion стреляет ракетами по тому из вашего отряда, кто оказывается ближе. Вот пусть ваш напарник и отвлечет огонь на себя, это позволит вам без проблем снести врагу ноги, после чего вдвоем вы сможете напасть на Bushwacker'a.

Теперь идите в проход, откуда появился Orion, и, подойдя к отметке Able, всех там перебейте. Затем взорвите две большие машины коричневого цвета. Это и есть те транспортные челноки, которые вам необходимо уничтожить согласно плану. Идите к точке Baker. Не подходя слишком близко, перебейте танки и элементарей, потом добейте вражеский Мех. Не забудьте взорвать похожее на колонну сооружение в центре пещеры.

Отремонтируйтесь и приготовьтесь к сложному бою. Приблизьтесь ко входу в следующую пещеру (отметка Charlie), но не входите туда. Подождите, пока к вам подбежит Мех противника, и уничтожьте его. Далее приказите напарнику следовать за вами и на полной скорости вбегайте в пещеру. Смотрите направо — там за углом притаился последний враг, Orion. Натравливайте на него напарника и сами активно включайтесь в дело. Учтите, вам надо вывести врага из строя быстро, иначе он взорвет резервуар с кислотой (тот будет прямо перед вами) и задание окажется проваленным.

Закончив с Orion, обойдите резервуар с кислотой и взорвите стальную дверь в скале.

МИССИЯ 3

В самом начале вас ждет неравный бой с двумя легкими Мехами противника и несколькими танками. Против Мехов пошлите напарника, а с танками разберитесь сами. Потом помогите вашему товарищу покончить с врагами. Взорвите сооружение у отметки Able.

Прикажите напарнику оставаться на месте, а сами осторожно идите в сторону отметки Baker. Не доходя до нее, запрыгните на холм справа. Оттуда открывается чудесный вид на бегающих вдоль дальнего берега реки многочисленных Мехов Puma. Расстреляйте их, но будьте осторожны — они вооружены РРС, а вы в зоне по-

ражения этой неприятной штуки. Если в вас попадут, не стройте из себя героя и бегите ремонтироваться.

Перебив Puma, истребите броневики. Теперь можно спокойно взрывать сооружение у отметки Baker.

Теперь идите к отметке Charlie. Там вас ждет последний враг на тяжелом Мехе Champion. Ликвидируйте его и войдите в туннель в скале, откуда вытекает река.

МИССИЯ 4

Довольно заковыристая миссия. Вначале прикажите своему напарнику стоять на месте, а сами идите по проходу. Вскоре впереди увидите легкого Меха. Если успеете его быстро вывести из строя — отлично, если же он удерет — не беда. Встаньте туда, где стоял этот Мех, и повернитесь налево. В той стороне внизу движется Thor. Стреляйте ему по ногам и ни в коем случае не прыгайте вниз. Как расправитесь с этим врагом, переключите внимание на второго Thor (он будет справа). Если он начнет вас обстреливать, отступите назад — тогда выступ, на котором вы стоите, будет вас защищать. Выждите, пока Thor появится в поле видимости, и стреляйте. Уничтожив его, смело спрыгивайте вниз и сразитесь со слабым Мехом (тут прекрасно подойдет AC10).

Оглянитесь вокруг и уничтожьте сначала громяхающий пресс на мосту (на самом деле это — конвейерная лента) прямо перед вами (только сам мост не взорвите!), потом лазерную пушку, притаившуюся в проходе (ее можно обнаружить на радаре).

Теперь самая нудная часть дела. Вернитесь к стартовой отметке и прикажите своему напарнику следовать за вами. Идите медленно, от напарника далеко не отходите. Дело в том, что он иногда застревает по пути, зацепившись на повороте за угол. В этом случае вернитесь и несколько раз столкнитесь с напарником — его отбросит немного в сторону и тогда он сумеет развернуться.

Когда придете в зал, где был бой, ведите напарника к пологому подъему, на котором вы «завалили» первого Thor'a. Прикажите напарнику стоять на месте и вызовите передвижную базу. Отремонтируйтесь и запрыгните на мост. Прикажите напарнику следовать за вами и медленно идите ко входу. Оказавшись внутри строения, взорвите дверь слева и идите по проходу.

Когда достигнете конца туннеля, не спешите выходить. Внимательно следите за проходом впереди — там будет бегать Мех противника (Puma), которого элементарно можно подстрелить (пока вы не вышли из туннеля, он на вас не реагирует).

Закончив с ним, осторожно выходите. Вот тут оно и начнется — вас поджидает Annihilator, стогонный Мех, вооруженный не просто круто, а бесчестно круто (у него 4 автопушки, и стреляет он исключительно по ногам). В первые мгновения он будет занят вашей новой напарницей (она притаилась в глубине большой залы на Bushwacker'e). Спасти ее Мех вам вряд ли удастся, но сама она не погибнет, а лишних Мехов у вас к этому времени будет достаточно. Так что воспользуйтесь моментом и прикажите вашему напарнику атаковать Annihilator. Пусть он отвлечет внимание врага на себя, а вы тем временем стреляйте Annihilator'у по ногам из AC10.

Можно завалить Annihilator и в одиночку, прячась за выступом у самого входа в огромную залу (Annihilator никогда не покидает залу и не заходит за этот выступ) и высываясь для снайперского залпа, но это дело довольно хитрое и, что самое главное, скучное.

После уничтожения Annihilator'a взорвите сооружения в зале, и миссия будет завершена.

Примечание: в большинстве случаев, вам дадут Annihilator в качестве трофея. Если не дадут, советую переиграть миссию — стотонные Мехи на дороге не валяются!

ОПЕРАЦИЯ 3

МИССИЯ 1

Тут все ясно с самого начала: надо обойти все навигационные отметки и перебить всех врагов.

Самый простой способ это сделать — запрыгнуть на гору и оттуда поливать врагов огнем, периодически наведываясь к базе для ремонта.

Есть и другой способ: берите с собой напарников и начинайте медленно, но верно прочесывать территорию.

У последней навигационной отметки вам встретятся два Меха. Одним из них будет Madcat, на котором сидит клановский командир. С ним будьте осторожны — он хорошо вооружен.

Примечание: если не получите после этой миссии Mex Madcat, то лучше переиграйте — это очень хорошая машина, самая быстроходная среди тяжелых Мехов. Впоследствии этот Mex вам очень пригодится.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Поставьте себе на Mex устройство ВАР.

МИССИЯ 2

Это тоже еще один честный бой. Если у вас есть ВАР, то вы с самого начала увидите впереди несколько Мехов, среди которых будут Madcat и Annihilator. Пользуясь тем, что они пока выключены, расстреляйте кого-нибудь из них из РРС. Если же ВАР и РРС у вас на Мехе нет, то просто идите вперед. Когда приблизитесь достаточно близко, вражеские Мехи включатся и начнется бой.

Выиграв схватку, поворачивайте обратно. Вам надо перехватить еще один достаточно многочисленный отряд врагов. К вам на помощь спешит третий напарник на мощном Мехе Sunder, но если вы не возьметесь за дело, враги быстро его подобьют.

МИССИЯ 3

Не трогайтесь с места. Тяжелый Mex Avatar сам появится впереди на холме за рекой — пускайте напарников в атаку, а сами стреляйте из дальнобойного оружия.

Вы еще не успеете разобраться с этим противником, как с двух сторон нападут три маленьких, набитых ракетами Меха. Против группы из двух Мехов пошлите пару своих ребят, а сами с последним напарником атакуйте третьего, который наступает с тыла. Как только его уничтожите, бегите на помощь своим напарникам.

Внимание! Не ходите к сразу отметке Able, а двигайтесь к северу от нее. Если у вас установлен ВАР, то вы обнаружите трех тяжелых Мехов противника (2 Avatar и 1 Orion) с выключенными двигателями, стоящих в стороне. С холма аккуратно расстреляйте одному Avatar'у ноги.

Закончив с этой парочкой, следуйте к отметке Able и уничтожьте отряд элементарей. Теперь осталось обнаружить еще двух слабых Мехов (побродите вокруг отметки Able и ВАР их засечет). Как закончите с ними, вызывайте машины передвижной базы к отметке Able. По замыслу авторов, именно в этот момент вас должны атаковать те три тяжелых Меха, которых вы обнаружили к северу от Able. Но они уже уничтожены, и никто не мешает вам спокойно закончить эту миссию.

МИССИЯ 4

Если у вас стоит ВАР, то вы сразу же обнаружите противника на юго-востоке.

Оставьте напарников рядом с машинами передвижной базы, а сами шагайте к отметке Able. Рядом с ней ВАР обнаружит несколько ожидающих вас Мехов противника.

Осмотрите по сторонам. Между отметками Able и Baker увидите здание, на которое можно запрыгнуть. Оттуда открывается изумительный вид на противника. Воспользуйтесь этим и расстреляйте Мехов и ракетные батареи. Только не расстреливайте грузовики — они везут те самые запчасти, ради которых вы и сражаетесь.

Закончив с Мехами, взорвите здания и мост у отметки Able и еще один мост у отметки Baker.

Идите к отметке Charlie, но не спешите. Вам предстоит сражение еще с одним противником — местным командиром (Thor), которого высажат рядом с мостом перед лазерными башнями. Там рядом будет холм, запрыгнув на который, вы сможете легко расстрелять этого якобы крутого парня. Впрочем, можно сделать еще проще — позвать напарников и навалиться на него толпой. Нечестно, зато эффективно.

Под конец взорвите мост и лазерные башни у отметки Charlie.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Рекомендуется взять с собой пару PPC — их дальнобойность окажется весьма полезной. Можете прихватить TAG и с его помощью взорвать ворота у отметки Charlie, а впрочем, можете и не брать.

МИССИЯ 5

Стойте на месте. Противник вскоре появится сам — сначала прибегут два слабеньких Меха (не посылайте напарников за ними, иначе легкие Меха уведут их в сторону и вы останетесь в одиночестве), а потом от отметки Dog прибежит еще один средний Мех. Не расслабляйтесь: пока вы возитесь, от отметки Able придут еще двое — Annihilator и Vulture. Помните, что Annihilator вооружен несколькими АС, так что не приближайтесь к нему, не то останетесь без ног!

Выиграв бой, отремонтируйтесь и идите к отметке Dog. Там взорвите парочку Bulldog'ов и прикажите напарникам оставаться на месте, а сами направляйтесь к отметке Able.

Заберитесь на здание и оттуда перебейте всех выскочивших из-за стен города Bulldog'ов. Теперь идите на север, запрыгните на одну из гор и идите вдоль самой границы района боевых действий (желтая линия на радаре) к точке Charlie. Там находятся все пушки и ворота. Уничтожьте их все (если у вас есть TAG, то можете воспользоваться им). Annihilator'a, который стоит внизу, пока не трогайте. С ним разделимся чуть позже.

Не спускаясь с этой горной гряды, идите по направлению к отметке Baker. Увидите еще пару противников, которых можно так же расстрелять сверху. Спрыгните вниз и встаньте лицом к отметке Charlie так, чтобы видеть сторожащего проход Annihilator'a. Держитесь от него подальше. Рекомендую выбрать расстояние в 900 метров — это зона поражения ваших PPC. Прикончите его и зовите своих верных напарников к себе.

Вам осталось взять штурмом отметку Baker (там два средних Меха Рима и два тяжелых — Avatar и Annihilator) и уничтожить там несколько зданий. Тактика — на ваше усмотрение.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Рекомендуется напарников пересадить в самые тяжелые Мехи (лучше всего — Annihilator, если у вас их несколько).

МИССИЯ 6

Все совсем просто. Возле отметки Able вас ждут несколько самоходных ракетных установок и элементали. Уничтожьте их и взорвите базу (центральное сооружение под «шляпой»).

На шум драки прибежит пара тяжелых Мехов — Avatar (сплошь увешанный ракетными установками) и Madcat. Их валите дружною толпою.

Затем направляйтесь к отметке Baker. Там у противника есть еще несколько Мехов (модели Cauldron Born и Avatar). Местность открытая, во времени вы не ограничены — наступайте спокойно и всей группой сразу.

Последний бой вам предстоит с командиром противника, он будет на Avatar рядом с отметкой Baker. Никаких проблем — дружный огонь на упреждение. Но в ближний бой не ввязывайтесь, ракет у противника много.

**ОПЕРАЦИЯ 4
МИССИЯ 1**

Самая дурацкая миссия во всей игре. Дело в том, что вы ограничены во времени — необходимо перехватить поезд, везущий боеприпасы и запасные части для противника. Так вот, у вас есть примерно пять минут, чтобы найти этот поезд и взорвать его. При этом вам никто ничего не скажет — соображайте, мол, сами, на то вы и MechWarrior.

Что делать? С самого начала поворачивайте к отметке Charlie и бегите туда. По дороге вам встретятся враги, придется драться. Старайтесь все организовать так, чтобы напарники стреляли одновременно по одной цели. Не вздумайте возвращаться назад для ремонта — времени не хватит! Продолжайте путь к отметке Charlie.

Добежав до нее, вы увидите горку, на которой стоят башни с антеннами. Башни взорвите и залезайте на эту горку. Пройдите немного вперед — увидите железную дорогу. Вот по ней и проедет поезд. Но время у вас еще есть, поэтому займитесь двумя тяжелыми Мехами, бегающими вдаль. Это Avatar и Thor. Натравьте напарников на Avatar'a, а сами постарайтесь отстрелить Thor'у ноги. Внимание! Как только увидите поезд, прикажите напарникам стрелять по нему — в одиночку вы все вагоны взорвать не успеете, проверено.

Закончив с поездом, помогите напарникам, если враги еще не уничтожены. Далее действуем спокойно и чинно — отступите к отметке Start и отремонтируйтесь. Затем — зачистка местности и заслуженный отдых.

МИССИЯ 2

С самого начала быстренько ликвидируйте оружейные башни. Далее ждите гостей. Первым будет одинокий Champion (на то и чемпион, чтобы быть одиночкой), потом пара Madcat в сопровождении Annihilator'a. Завершает картину пара средних Мехов, которые будут бегать рядом с рекой у отметки Able.

Самое главное в этой миссии — не посылать напарников в бой, а удерживать их рядом. В этом случае враги сами идут на сближение, а вы получаете возможность сделать пару лишних выстрелов.

Далее взорвите домики у отметки Able, отремонтируйтесь и оглядитесь.

Видите, вдали бегают Daishi? Не приближайтесь к нему — хуже будет! Стреляйте с большого расстояния и цельтесь в ноги. Впрочем, этот Мех уничтожается по сюжету — во всяком случае, мои напарники попадали по нему из РРС с расстояния в 950 метров, причем умудрялись целиться аккуратно в ноги.

Кроме Daishi вас ждет еще один противник, но он не столь крут. Однако и тут есть своя заковырка: не переводите напарников через мост, в этом случае один из них взорвется. Перейдите реку в гордом одиночестве вброд и уничтожьте лазерную башню.

МИССИЯ 3

Переходите мост и двигайтесь по направлению к отметке Able. По пути вас попытаются уничтожить враги, среди которых будет Annihilator.

Пройдите еще немного вперед после стычки с ними и расстреляйте ракетные установки и орудийные башни. Затем вы увидите четырех врагов (два Vulture и два Orion), бегающих возле очередного моста, ведущего к отметке Able. Вот тут будьте осторожны — у первого Vulture есть пара Гауссовых пушек, из которых он легко может уничтожить ваш Мех парой точных попаданий. Второй Vulture вооружен РРС, а оба Orion'a несут солидный запас ракет. Лучшая тактика борьбы с этой сворой — не переходя мост, расстреливать их с другого берега реки при помощи РРС. Долго и нудно, зато надежно.

Закончив с этими врагами, переходите мост. Рядом с отметкой Able запрыгните на гору и оттуда расстреляйте все орудийные башни. Когда вы подойдете к Able совсем близко, прилетят несколько вертолетов. Вооружены они слабо, но раздражают своей настырностью сильно.

Взорвите склад рядом с Able, отремонтируйтесь и двигайтесь к отметке Baker. Там вам предстоит встреча с отрядом элементарей, а немного позже прибудет для финальной разборки пара Annihilator'ов. К счастью, подходят они по одному.

МИССИЯ 4

Эта миссия несколько более сложна, чем предыдущая. Дело тут не в количестве врагов, а в отсутствии у вас передвижной базы. По сюжету она вынуждена таиться подальше от противника, в связи с чем воевать придется предельно аккуратно.

Оглянитесь по сторонам. Крепость (отметка Able) маячит впереди, но пока туда лучше не соваться. Разворачивайтесь и идите к отметке Charlie. Там-то и расположена ваша передвижная база.

Однако добраться до нее вы сможете только после боя с отрядом Madcat'ов. Не позволяйте напарникам отдаляться от вас, иначе одного из них подобьют.

Добравшись до базы, приведите все свои Мехи в полный порядок. Тут возможен довольно неприятный инцидент — машины передвижной базы будут стараться поменять местоположение и «застрянут» (замрут) при этом. Если такое случится, просто отдайте им приказ еще раз изменить местоположение — это обычно помогает.

Настало время нанести визит на базу. Приближайтесь к ней предельно осторожно. На самой базе (куполообразном сооружении, стоящем в воде) бегают несколько врагов (среди них Thor и Madcat). Уничтожьте их, не поднимаясь на сам купол, а потом прогуляйтесь к отметке Baker. Там ликвидируйте нескольких элементарей и захватите таким образом склад. Вернитесь к отметке Able и один (без напарников) заберитесь на купол. В центре купола имеется открытый «стадион»,

на котором стоит парочка Daishi. Попасть на «стадион» можно через малозаметный проход (сначала спуститесь в траншею, она одна, не пропустите), но делать это в данный момент преждевременно. Если по куполу еще бродит недобитый враг (частенько это Madcat), уничтожьте его. Если же никого из врагов нет, идите к задней части крепости. Там есть возвышенность, с которой отлично простреливается «стадион» с обоими Daishi. Если действовать аккуратно, то враги даже не смогут выстрелить в ответ.

Далее пройдите на «стадион» через проход, о котором я говорил ранее, или просто прыгните вниз с возвышенности. Найдите генератор (небольшая «бочка» напротив входа) и взорвите его. Ну вот, противник потерял еще одну свою базу.

МИССИЯ 5

Еще одна неприятная миссия. У врага помимо элементарей есть три Меха Sunder, которые вооружены Gauss Rifle, ракетами и PPC. Вы же один, ремонтироваться не дадут, а вокруг полно раскаленной лавы (ведь вы на подземной теплостанции). Последнее обстоятельство удручает особо — стрелять придется редко, иначе перегреется реактор и ваш Мех отключится, а это в данном случае смерти подобно.

Лучший вариант — взять тяжелый Мех, вооруженный AC10 и четырьмя ER Medium Laser. Лазеры вам нужны для уничтожения тепловых источников (красных колонн) и борьбы с многочисленными элементами, а AC10 используйте против Мехов противника (три раза в ногу — и дело сделано, благо AC не греется и стрелять можно без перерыва).

В самом начале стойте на месте, первый Мех противника подойдет сам. Далее расправьтесь с элементами и быстро пробегите через открытое пространство к следующему зданию — оно укроет вас от ракетного обстрела противника. Уничтожьте второй Мех и элементарей.

Остался последний Мех и все те же назойливые элементы. Пробегите к третьему зданию и расставьте все точки над «i».

Взорвите все красные колонны у всех навигационных отметок и идите к лифту (последняя отметка).

МИССИЯ 6

Ну, это даже не смешно. Абсолютно дурацкая и совершенно простая миссия. Вам предстоит сразиться на совершенно открытой площадке с отрядом Мехов противника. Среди врагов — Cauldron Born, Madcat, Supernova и один Daishi (на нем сидит командир противника). Если вы к этому времени собрали отряд из трех Annihilator и одного Madcat (а сделать это было довольно просто), никаких проблем у вас не возникнет. Помните, что это последняя миссия, даже если и подобьют всех ваших напарников, вы все равно выиграете игру, уничтожив всех противников.

Тактика проста: идите вперед, засекайте противника, отправляйте в бой своих ребят. Сами отойдите немного назад и расстреливайте с безопасного расстояния Daishi (как самого сильного врага) из PPC.

Вот и все.

ПОБЕДА!

С чем вас и поздравляю.

Андрей Шаповалов

SYSTEM SHOCK 2

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Electronic Arts

Выход: август 1999 г.

Жанр: RPG/action

Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика: ★★★★★★★☆

Звук: ★★★★★★★☆

Играбельность: ★★★★★★★☆

Общий рейтинг: 9.5

Гибрид двух жанров, способный соперничать с лучшими представителями как action, так и RPG.

Запутанные коридоры космической станции Citadel корпорации TriOptimum, таинственный суперкомпьютер миловидной наружности (и неплохого характера!) Shodan, монстры, исключительно злые и в равной степени опасные для игрока, даже если на последнего навешано полтонны брони, а в зубах супер-гипер-пупер-бластомет. И киберпространство — жуткое по навигации киберпространство... Когда-то эту игру знали все, и вышеприведенные слова не были пустым звуком для любого мало-мальски стоящего геймера. Игра была сложная (кто бы спорил!), местами прямо-таки непроходимая, но — и это самое главное — очень интересная, с великолепной переданной атмосферой фантастического киберпанк-будущего. Однако рано или поздно все кончается и многим надоедает -дцатый раз лицезреть одни и те же уровни, мучить одних и тех же противников. Хочется чего-то похожего, но нового. И в этом разработчики с нами солидарны. Ведь им самим создавать что-то оригинальное с нуля не очень хочется (работы много, да и риск немалый). В конце концов, никто не знает, чем дело обернется и как публика посмотрит на новый "проект всех времен и народов".

Последнее время мы уже привыкли к огромному потоку однообразных игр, стали немного циниками и пессимистами. Посему, узнав о разработке второй части SS, дружно решили: ожидает нас, друзья, еще один клон... пардон, перепев первой части. Да, новый движок, да, новый сюжет, новые монстры, оружие, но игровой процесс остался практически на том же уровне. И вдвойне было приятно осознавать, что наши предположения не подтвердились: на практике получилась совершенно новая игра, с другими ощущениями и тактикой боя. Масса нововведений — чего стоит одна только псионика (она же магия разума). Теперь герой может силой воли лечиться, вызывать адский огонь, вводить врагов в гипноз и совершать еще вагон и маленькую тележку различных чудес. С другой стороны, мне кажется, что во второй части исчезла атмосфера страха и нет уже былого запала и напряжения — не лезешь под стол при малейшем шорохе за углом. Теперь уже враги не представляют такой угрозы, а даже если и ранят в схватке, то лечение дается фактически бесплатно. И смерть нас не страшит — будучи разорванным на куски, кремированным и развеянным по ветру, герой может в любой момент за более чем скромную сумму в 10 нанитов (местная валюта) восстановиться на станции регенерации. Да и треть максимального здоровья вернут (добрые люди!). Хоть Impossible оставили, и на том спасибо.

Но я слегка сгустил краски: атмосфера игры все же чувствуется, только страх и ужас нагнетаются более интеллектуально, если так можно выразиться. Представьте: двигаетесь вы по коридору и слышите постоянные тревожные и шуршащие звуки, шорох открывающейся двери у вас спиной, торопливые шаги за углом и дикие вопли разъяренной твари. Но ничего не происходит. А вы все идете и идете. И снова тишина. И когда, наконец, из-за угла вырывается какая-нибудь макака, вы ей радуетесь, как лучшему другу. Но даже это еще не цветочки. Самое страшное — звенящая тишина, пугающая пустота кораблей, как будто все вымерло. Трудно ощущать себя героем и спасителем, когда спасти можно лишь горы безжизненных трупов, которые лишь изредка передают герою запутанные радиозаписи. Если вы и встретите живых людей, то они либо погибнут прямо у вас на глазах, либо превратятся в чудовищ. Кстати, еще один интересный момент: признайтесь, фанаты жанра RPG, где вы обычно ищете всякие мистические артефакты, уникальные реликвии и большинство квестовых предметов? И не надо застенчиво отводить глазки, сам знаю — мертвых врагов обирали. Так вот, возвращаясь к теме, скажу, что мародерство в SS2 процветает. Склады с боеприпасами или тайники здесь большая редкость. Большую часть вещей можно найти на трупах или рядом с ними. В чем-то мародерство даже оправдывает себя, ведь им вещи уже не потребуются. С другой стороны, если вспомнить заповеди, то...



Музыка. Это что-то. Это нечто. Всегда в тему, редко мешает, практически не отвлекает, а лишь дополняет картину игрового мира. Динамичная в боевых схватках, угрожающая в опасных местах — твердая пятерка по пятибальной шкале.

Про графику многого не скажешь. Она хороша для ролевика и хороша для 3D-action настолько, насколько был красив Thief: the Dark Project (движок-то один и тот же). Мягкое динамическое освещение, неплохая палитра, хорошо подобранны текстуры. Не может не радовать внимание разработчиков к деталям. Монстры полигональные (емкое определение, не правда ли?), двигаются несколько неуклюже и медленно, но с 3D-ускорителем потянут. Никто и не говорил, что это action. А в RPG монстров стрейфить никто не учил.

Теперь о сложности. Прохождение дается на уровне Normal, но если, пройдя первые две-три палубы на среднем уровне сложности, почувствуете, что полностью освоились с управлением и тактикой ближнего боя, то никто не мешает перейти на Hard. Уровень сложности можно изменить в любой момент по мере прохождения. Сложность не влияет на начальное расположение вещей и монстров, а по большей части сказывается лишь на скорости воспроизводства новых тварей, слегка увеличивает цены в репликаторах и компах-тренерах, уменьшает количество охранных терминалов, позволяющих отключить сигнализацию. Ну и жизнью, само собой, меньше становится.

Попробуем подвести итог и все же хоть приблизительно охарактеризовать System Shock 2. По большому счету, это настоящая ролевая игра. Да, с элементами 3D-шутера, но это RPG (другое дело, что пройти SS2 может как и заядлый квакер, так и ос-

Попробуем подвести итог и все же хоть приблизительно охарактеризовать System Shock 2. По большому счету, это настоящая ролевая игра. Да, с элементами 3D-шутера, но это RPG (другое дело, что пройти SS2 может как и заядлый квакер, так и ос-

Попробуем подвести итог и все же хоть приблизительно охарактеризовать System Shock 2. По большому счету, это настоящая ролевая игра. Да, с элементами 3D-шутера, но это RPG (другое дело, что пройти SS2 может как и заядлый квакер, так и ос-

торожный и опытный ролевик). Здесь важно тактическое мышление, опыт и сноровка, а реакция в большинстве случаев вторична. Великолепный, потрясающий (эпитеты! Побольше эпитетов!) сюжет, продвинутая система работы с оружием (14 видов оружия, причем нестандартных, оригинальных), 35 заклинаний вкупе с интуитивной системой магии, характеристики (которые действительно оказывают влияние на персонаж, меняя игровой процесс), умения и импланты — о чем тут говорить! Какой простор для фантазии, для тактических маневров! Разве хотя бы в одном action было *такое*? А главное то, что из первой части во вторую в полной мере перешла характерная для всего киберпанка мрачная атмосфера безысходности и разрухи, мир мертвого железа и живого безумия.

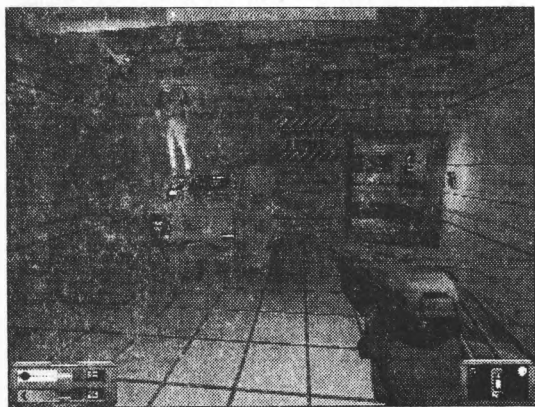
В качестве последнего довода в пользу принадлежности SS2 к жанру RPG приведу потрясающую несбалансированность в развитии героя. Зачем вкладывать очки в навык Repair, если Maintain дает огромные преимущества? Что такое экзотическое оружие по сравнению с стандартным? А в шутерах максимально стараются уравнивать оружие, как и в реал-тайм стратегиях, к слову. Магия в SS2 также неравноценна, однако и в старичке AD&D существуют заклинания первого уровня, которые заметно круче части тех, что есть на втором. И т. д. и т. п. Все, как полагается, ведь только в жанре RPG из кучи навоза вам предлагается выбрать жемчужины. Закаленные в бесчисленных боях ветераны сразу разберутся, где собака зарылась, а вот новичкам, надеюсь, поможет мой гайд. Тьфу, не мой, а сержанта Хрофта. Спасибо ему за помощь при написании статьи и новенькую штурмовую винтовку.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Добрый день, курсанты, с вами говорит сержант Хрофт. Да-да, тот самый старый Хрофт, который смог три раза подряд обойти весь корабль Von Braun с этими мерзкими инопланетными тварями. Почему три раза? Просто эти мерзопакостные создания все как-то умудряются возрождаться и восстанавливаться... Однако не будем о грустном.

В первом моем путешествии использовалась тактика морской пехоты с их гранатометами, фотонными пушками и прочими игрушками. До сих пор вспоминаю эти дурацкие походы к хирургическим столам, чтобы подлечиться, а затем отстреливать новых мутантов, что появились на вроде уже зачищенных территориях. Перед вторым походом я встретился с одним технарем, боссом крутых хакеров, они-то и предложили немного поэкспериментировать с моими умениями.

Короче говоря, получил я единичку в разделе Hack и мощное желание — перевер-



сти на свою сторону все пушки корабля и левым мизинцем взломать самые сложные сундуки. Разочарование было очень большим: пушку оказалось легче уничтожить, а любой сундук можно открыть и без развитого навыка в Hack, есть даже спецприставка для этого, Ice pick называются. Кстати, оставьте под конец таких штучки три, если у вас трудности со взломом.

В общем и целом, хакеры — это своеобразная копия космопехоты, а сами командос — это тупые со-

сунки, которые или учат псионику, или погибают. Пройти игру на уровне Easy без псионики (а особенно без лечения) сложнее, чем с ней, но не Impossible.

Пришлось мне идти на поклон к этим дохлякам из OSA, к псионикам то бишь. Ну и методы у них, совсем как у древних колдунов: невидимость, фэйрболл, телепорт и тому подобные штучки. А самое главное — это способность лечится. Достаточно сразу научиться за 5 кибермодулей этому пси-заклятью (по научному зовут Cerebro-stimulated Regeneration), чтобы в дальнейшем как сыр в масле кататься. Вначале, конечно, немного непривычно, но, как говаривал всем нам известный Толя Коренчкин, тяжело в лечении, легко в раю. Ведь пользоваться лечением надо уметь: во-первых, делать постоянный overload — "перегрузку", а во-вторых, периодически прикупать восстановители пси-энергии в этих магазинах, то бишь репликаторах. Со вступлением закругляюсь, оставляя вам всю личную тактико-техническую базу данных.

УМЕНИЯ

НАСК

Вначале разберемся с Наск, ответственным за взлом различной техники и электроники. Во время взлома нужно соединить три точки в одном ряду по вертикали или горизонтально, как в "крестиках-ноликах". При каждой попытке воздействия на точку высчитывается вероятность вашей неудачи, она показана в верхнем левом углу. Чем больше это число, тем сложнее будет удачно сработать в каждой конкретной точке. Неудача карается закрашиванием точки в серый цвет, если такое случилось несколько раз, то ваши шансы хакнуть технику сильно уменьшатся. Надо жать на Reset (в игре, а не в жизни) и, заплатив снова несколько нанитов, вы сможете получить новый шанс. Переигрывать можно сколько угодно раз, главное, чтоб наниты не кончились.

Есть еще так называемые "опасные точки", они с коричневым ободком. Их советую даже не трогать. Ведь если обычная точка при неудаче просто станет серой, то неудача с опасной приведет к массе неприятностей: поломке репликатора или двери, взрыве сундука и т. п. Количество опасных точек существенно уменьшается при высоком показателе Cyber Affinity. Однако поднимать его не стоит, есть все то же заклинание Psychogenic Cyber Affinity, которое увеличит характеристику на две единицы. Этого вам хватит.

Как правило, для каждой вещи есть какой-то минимальный показатель в навыке взлома: пушки требуют 4, репликаторы — 3, а обычные сундуки всего 2 единиц в Наск. На протяжении большей части игры не имеет смысла поднимать Наск больше 3 ед. Во-первых, есть специальный имплант Expertech, который добавит еще единичку в взломе. Во-вторых псионик знает полезное заклинание Psychogenic Cyber Affinity, которое не только как бы увеличивает Наск еще на один пункт, но и существенно уменьшает количество опасных точек. Впрочем, ближе к финалу можно довести Наск до 4, но это если кибермодулей будет выше крыши.

MAINTAIN

Это святое, это самое нужное умение в непростом мире мутантов и боевых роботов. Загибаем пальцы. Maintain позволяет увеличить количество энергии, которое входит в лазерное оружие, силовую броню и импланты. Например, за каждую единицу в этом умении в лазерный пистолет будут входить дополнительные 15 пунктов энергии. А если помнить, что силовая броня очень крута, но быстро теряет заряды, то только высокий Maintain позволит носить ее более-менее долго без

дополнительной перезарядки. С имплантами та же история — к ним добавляется 10 дополнительных единиц. Это было первое. Maintain определяет, насколько хорошо вы приведете в порядок вещь за каждый конкретный механизм починки (disposable maintenance tool). Любая вещь имеет десять градаций состояния: от 1 (отвратительно) до 10 (великолепно). С использованием оружия его состояние ухудшается и оно может заклинить (Jam). Так вот, за каждый механизм починки вы улучшите состояние оружия *ровно* на столько градаций, сколько единиц вы имеет в навыке Maintain. Загибаем второй палец. Ну и, наконец, высокий Maintain замедляет ухудшение продвинутых видов оружия, что тоже приятно. Хинт: 4 единицы в Maintain — это необходимость, а 5 — уже избыток.

MODIFY

Почти самый бесполезный из навыков, более ненужным является только Repair. Modify позволяет сделать попытку улучшить боевые качества оружия. Как правило, у любого стрелкового оружия существует две степени модификации. В зависимости от оружия уменьшается время перезарядки, потребления амуниции и отдача; увеличивается количество загружаемых патронов и мощность выстрела... Однако тут есть маленькая хитрость: вы можете найти спецустройство French&Epstein device. Оно стопроцентно улучшит любое оружие, даже если у вас нет ни единички в Maintain. При этом реально в улучшении нуждаются только три вида оружия: дробовик, штурмовая винтовка и лазер. Всего в игре надо произвести 6 модификаций, по две на каждый вид оружия. Самое смешное, что шесть штук F&E устройств вы и найдете, что только-только хватит на все улучшения. Так что решайте сами, нужен ли вам навык Modify, ведь других плюсов, кроме возможности улучшить оружие, он не дает.

REPAIR

Откровенный прикол разработчиков игры, позволяет ремонтировать уже сломавшиеся вещи. А как можно сломать вещь? Если она находится в отвратительном состоянии, то очень быстро заклинит. Но ведь с более-менее высоким Maintain оружие в плохом состоянии не будет... Второй способ сломать вещь — это во время взлома неудачно задействовать опасную точку. Однако вы и пальцем не прикоснетесь к этим точкам, зачем нужны лишние неприятности? Если уж оружие сломалось, что из разряда фантастики, то всегда есть устройство автоматической починки, которое все мгновенно приведет в норму. Рекомендую иметь единицу в навыке, пригодится в двух местах на начальных палубах.

RESEARCH

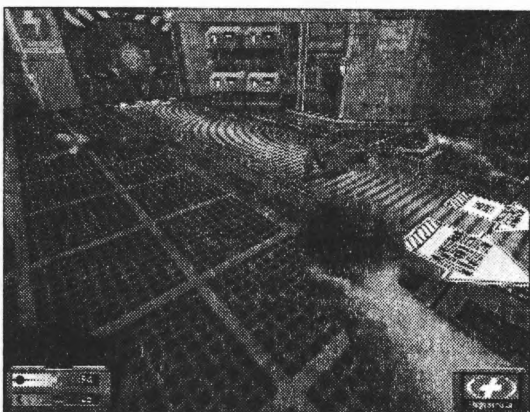
Каким бы ни было ваше отношение к этому навыку, все равно надо будет вложить в него хотя бы единичку, чтобы исследовать банки с токсином. Иначе не продвинетесь по сюжету игры. Единичка в Research также позволяет исследовать органы ваших врагов, что дает некоторую любопытную информацию о них и увеличивает на 25 % урон от ваших атак против изученной твари. Как правило, для исследования нужны особые вещества, но достать их несложно, благо обычно на каждой палубе есть свой склад химикатов.

Специальный имплант Lab Assistant увеличивает навык Research на единицу. Это важно, так как скорость изучения органа зависит не только от силы монстра (чем сильнее, тем дольше изучаем), но и от степени развитости навыка. В реальности больше единицы Research поднимать не выгодно, если вы, конечно, не планируете пользоваться инопланетным Exotic оружием и носить органическую броню. Сове-

тую ограничиться только стандартным и лазерным оружием и помнить, что силовая броня — самая крутая в игре.

ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH

Сила. От нее зависит, насколько мощным будет удар оружием ближнего боя. При большой силе большая часть врагов будет валиться от пары тройки ласковых ударов монтировкой. Второй плюс: за каждую единицу силы рюкзак персонажа увеличивается на три клеточки. Если учесть, что вам надо будет таскать не только массу оружия и приспособлений, но и несколько типов боеприпасов к различным средствам уничтожения, то сила вам очень понадобится. Есть, правда, хитрый тактический ход — просто сбрасывать не используемые, но все же нужные вещи у приметного места (у главного лифта, к примеру), а затем просто возвращаться за ними. Третье назначение силы — проверять, сможете ли вы использовать то или иное оружие или броню. Тяжелая например требует максимальной силы в 6 ед. Но столько вам не нужно, хватит и 3 единиц силы, а их постоянно будет дополнять имплант.



AGILITY

Ловкость. Влияет на четыре вещи. Во-первых, уменьшает урон при падении с высоты. Что важно, так как пси-магии, замедляющей полет, вроде Feather fall, не существует, но падать вы будете редко (хотя тут все зависит от вас, я могу только надеяться). Во-вторых, ловкость уменьшает отдачу от оружия, то есть когда после выстрела прицел сбивается. Уменьшается отдача не очень сильно, поэтому выгодней пользоваться пси-заклинанием Neuro-Reflex Dampening, который уничтожает отдачу полностью. В-третьих, ловкость влияет на скорость передвижения — как быстро вы будете бегать по палубе от монстров или за ними. В-четвертых, может потребоваться какое-то значение ловкости, чтобы взять в руки тот же лазерный меч. Ловкость постарайтесь довести до 3, а затем до 4, когда будут сделаны более важные апгрейды героя.

CYBER AFFINITY

Любовь к технике. Влияет на удачу при использовании навыка Hack, Repair и Modify. За каждую единицу в навыке вероятность успешно задействовать конкретную точку повышается на 5 %. Плюс уменьшается количество опасных точек. Хотя навык, как видите, и полезный, но тратить на него кибермодули не рекомендую. У вас есть Psychogenic Cyber Affinity, он поднимает навык на две единицы. Этого обычно хватает на время взлома, ремонта или улучшения.

ENDURANCE

Выносливость. Влияет на количество жизней у героя. На уровне сложности Normal прибавляет по 5 максимальных жизней за дополнительный единицу. Также увеличивает защиту от радиации и ядов. Достаточно поднять до 3 ед., чтобы у вас был достаточный запас здоровья.

PSI

Пси. Наиболее важная способность, которую следует обязательно довести до пяти, а если будет возможность, и до шести ед. Как правило, отвечает за мощность или длительность заклинаний. У вас есть способ повысить пси на 2 единицы для одного конкретного заклинания, если вместо щелчка **левой кнопкой** мыши нажать ее. Кривая потянется к желтой отметке, а затем и к краю шкалы. Если вы отпустите мышку вовремя и кривая успеет зайти за желтую отметку, но не упрется в край шкалы, то произойдет так называемый режим Overload, "перегруз". За перегруз при применении заклинания оно получает как бы две дополнительных единицы в пси в придачу к тем, что у вас реально есть. Если вы однако вовремя не остановитесь и кривая достигнет конца шкалы, то вы потеряете пси-энергию, а также немного здоровья. Тут действует правило: чем медленнее идет стрелка и чем больше расстояние от желтой отметки до края шкалы, тем легче вовремя остановится. Расстояние до края и скорость кривой зависят от вашего навыка в пси и от сложности заклинания. Магию пятого уровня в режиме перегруза выполнить не слишком просто: иногда в запале боя бывают неудачи.

ПСИОНИКА

(* — желательно иметь, ** — почти обязательно)

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Neuro-Reflex Dampening

Полностью ликвидирует отдачу. Очень полезно при стрельбе из немодифицированной штурмовой винтовки.

Длительность: 1 минута + 20 секунд за пси

Psycho-reflective Screen

Уменьшает любой вред на 15 %. Малополезно, так как прибавка к защите не настолько велика, чтобы перед боем отвлекаться на применение заклинания. Но вместе с тем пси-защита дополняет защиту от брони.

Длительность: 20 секунд + 30 секунд за пси

Kinetic Redirection*

Притягивает выбранный предмет. Частенько полезные вещи встречаются в местах, куда невозможно физически добраться. Именно для этих случаев и нужно заклинание.

Длительность: 1 секунда за пси

Psychogenic Agility

Увеличивает ловкость на 2. Почти бесполезно.

Длительность: 2 минуты + 1 минута за пси

Psychogenic Cyber Affinity*

Увеличивает навык на 2. Применяйте перед каждым взломом, сильно помогает.

Длительность: 2 минуты + 1 минута за пси

Cryokinesis

Слабая сфера холода, которая хорошо действует на органику, но слаба против механики. В жизни криокинезисом почти не пользуются, ведь по затратам пси-энергии два таких слабеньких заклинания равны одному полноценному лечению. Сильных врагов вы тем более холодом не убьете, а слабых разделяем мантировкой и лазером.

Урон: 3 + 1 за пси

Remote Electron Tampering*

Уменьшает время тревоги на 5 секунд + 5 секунд за PSI.

Если вас засекала камера слежения, то это единственное заклинание, кроме всемогущей загрузки сохраненки.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Localized Pyrokinesis**

Огненная стена, которая возникает вокруг персонажа и движется вместе с ним. Огонь очень плохо переносят живые существа, особенно пауки. Полезно включать огненную стену, а затем невидимость. Так вы можете убивать врага и при этом оставаться невидимым. Иногда есть смысл включать огненную стену в безудержной атаке монтировкой киборгов — им тогда будет сложнее убежать.

Радиус: 5 футов + 1 за пси

Длительность: 15 секунд + 8 за пси

Урон также зависит от уровня пси

Anti-Entropic Field

Пока оно действует, все стрелковое оружие при использовании не портится и не ломается. Персонажем с высоким Maintain навыком применяется редко, ведь он всегда способен грамотно починить пришедшее в плохое состояние оружие.

Длительность: 10 секунд + 20 секунд за пси

Adrenaline Overproduction

Существенно увеличивает урон от рукопашной атаки. Монтировка тем и хороша, что ей можно драться без предварительной подготовки. А если чувствуете, что не справляетесь, то доставайте стрелковое оружие. С одной стороны, если активизировать это заклинание вместе с Cerebro-Energetic Extension, то многих противников вы вынесете с одного-двух ударов. С другой стороны, на такую комбинацию тратится много (6 единиц) пси-энергии. Неэкономно.

Длительность: 10 секунд за пси

Neural Decontamination*

Заклинание уменьшает вред от радиации на 80 %. Вроде хорошее заклинание, но в тоже время небольшие участки радиации лучше проскакивать на скорости, без всякой защиты. В небольших количествах радиация, в отличие от ядов, почти безвредна. А больших областей с радиацией можно найти очень-очень мало. Заклинание пригодится к предпоследнему уровню, если не очень много шприцов от радиации. Учтите также, что от уже существующей в организме радиации заклинание не помогает.

Длительность: 10 секунд + 5 секунд за пси

Cerebro-stimulated Regeneration**

Вот оно, лечение, которое позволит навсегда забыть, что такое аптечки и с чем их жуют. Даже начальные три единицы пси плюс overload обеспечивают мощное лечение в 10 жизней. А в каждом пси-восстановителе "живут" 10 возможностей провести лечение по 10 жизней каждой! Если посчитать, то один восстановитель пси равен десяти (10!!!) обычным шприцам. А если пси равно шести, да и имплант для пси установлен плюс любимый overload? Посчитайте, только со стула не упадите. И забудьте про обычное лечение и дурацкие хирургические столы: я не разу не пользовался ни тем, ни другим даже на сложности Impossible.

Восстановление жизней: 2 за пси

Psychogenic Strength

Увеличивает силу на 2. Не люблю заклинания с краткосрочными прибавками к характеристикам, которые вам нужны все время. Нужно будет либо постоянно подновлять заклинания, либо плюнуть и играть без них.

Длительность: 2 минуты + 1 минута за пси

Recursive Psionic Amplification

Увеличивает пси на 2. Все заклинания стоят в два раза дороже. Сколько ни напрягался, не мог вспомнить ни одного заклинания, для которого так важно небольшое усиление в обмен на двойную цену. Лучше просто два раза применить одно заклинание — больше пользы будет.

Длительность: 10 секунд + 10 секунд за пси

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Psionic Hypnogenesis

Любое органическое существо под воздействием заклинания погружается в гипноз, останавливается и замирает на месте. Если существу будет нанесен вред, то действие гипноза прекратится. Действует заклинание достаточно долго, чтобы вы могли убежать от какого-нибудь рамблера или починить и перезарядить оружие. Однако невидимость, она же Photonic Redirection, намного эффективней гипноза.

Длительность: 20 секунд за пси

Enhanced Motion Sensitivity

Радар, показывающий расположение всех ближайших существ. Помогает заранее подготовиться к сражению или найти укромное местечко, чтобы разобраться со снаряжением.

Длительность: 30 секунд за пси

Neural Toxin-blocker**

Щит от ядов. В отличие от радиационного, защищает от этой напасти полностью. Действие кончается очень быстро, потому будьте бдительны. Всегда включайте, если видите как минимум двух гигантских пауков. Отравление может произойти и от яиц, но к ним лучше вообще никогда не приближаться, а расстреливать из лазера. Если яд уже попал в тело, то щит не поможет: пользуйтесь шприцами от яда.

Длительность: 10 секунд + 5 секунд за пси

Energy Reflection*

Пси-заклинание отражения энергии уменьшает урон от энергетического оружия наполовину, на 50 %. Применяйте, если перестреливаетесь с боевыми роботами, только для этого оно и нужно.

Длительность: 20 секунд за пси

Electron Cascade**

Классная штучка, перезаряжающая выбранную вещь. Вначале не очень полезна, так как станций зарядки на первых палубах достаточно, а уж затем просто необходима для всех любителей силовой брони, имплантов и лазерного пистолета.

Восстановление энергии: 20 единиц за пси вплоть до максимума вещи

Projected Pyrokinesis*

Огненный шар, он же файрболл. Единственное приличное атакующее пси-заклятье, эффективное против пауков и киборгов. Иногда применим против рамблеров, если нужно сэкономить патроны. Чисто механическим созданиям вреда не причиняет.

Урон: 5 + 2 за пси

Molecular Duplication

Мини-репликатор в вашем кармане. Использует наниты, чтобы сделать выбранные шприцы или патроны. К сожалению, на одни и те же вещи нанитов вы тратите ровно как во взломанном репликаторе: никакой выгоды не извлечете.

Шанс удачного применения: 30 % + 10 % за пси

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ**Photonic Redirection****

Невидимость, ключ к прохождению предфинальных этапов. С очень крутыми тварями нет никакого смысла связываться, благо полезных вещей вы с них не возьмете. Отлично работает с огненным кольцом, Localized Pyrokinesis. При атаке или применении псионики исчезает. Также быстро проходит со временем, но заклинание можно периодически подновлять.

Длительность: 5 секунд + 5 секунд за пси

Remote Pattern Detection

Радар, показывающий расположение всех ближайших полезных предметов. Для невнимательных.

Длительность: 1 минута за пси

Electron Suppression*

На короткое время парализует механического врага. Иногда полезно, но слишком накладно тратить 4 единицы пси-энергии. Только против боевых роботов, в количестве не менее двух. Заклинание балансирует на грани "желательность — необходимость".

Длительность: 3 секунды за пси

Psychogenic Endurance

Увеличивает выносливость на 2. Так же не используется, как и остальная магия, увеличивающая характеристики. За исключением Cyber Affinity.

Длительность: 2 минуты + 1 минута за пси

Molecular Transmutation

Превращает боеприпасы и шприцы в наниты. Количество нанитов, которые вы получите за вещь, зависит от уровня сложности игры и от навыка пси. Мой герой даже с девятью единицами пси и на уровне сложности Hard получал какой-то мизер. Лишняя трата пси-энергии.

Remote Circuitry Manipulation

Взлом силой разума. Даже обладая даже нулевым навыком Hack, псионик с приличным пси способен взломать многие сундуки. Берется ваш навык пси, делится на два и подставляется вместо Hack плюс Cyber Affinity. Не очень нужен, так как Hack вы имеете в любом случае, а когда дело доходит до сундуков, вставляете Expertech имплант и применяете Psychogenic Cyber Affinity. Этого достаточно. Тем более, что взлом нанитов при взломе используются единицы пси-энергии, что накладно.

Cerebro-energetic Extension

Временно превращает пси-усилитель в мощный псионический меч. Однако к тому моменту, как вы получите доступ к четвертому уровню пси-заклинаний, оружие ближнего боя будет менее полезно, чем на ранних этапах.

Длительность: 10 секунд за пси

Урон: 10

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ**Advanced Cerebro-stimulated Regeneration**

Продвинутое лечение, причем настолько продвинутое, что способно за раз вылечить больше жизней, чем вам надо. В этом смысле обычное лечение более экономно в вопросе пси-энергии. Плюс сделать overload на пятом уровне очень сложно, плюс трата дополнительных кибермодулей на заклинание, аналог которого уже есть.

Восстановление жизней: 5 + 5 за пси

Soma Transference

Влетающее малиновое облачко забирает часть жизней у органической цели и передает персонажу. Малоэффективно, так как нет подходящих под это заклинание врагов. Рамблеры и риверы слишком живучи, а остальных дешевле убивать другим способом. Плюс необходимо, чтобы герой был ранен. Иначе передача жизней не состоится.

Instantaneous Quantum Relocation*

Телепорт. При первом использовании создает точку телепортации, а при втором — переносит вас к ней. Имеет смысл применять только один раз, в радиоактивном пруду. Как-то странно действует и отказывается переносить вас на другой уровень. Точка телепортации уничтожается комбинацией **Alt + T**, чтоб вы могли создать новую.

Imposed Neural Restructuring**

Любимый всеми магами "чарм". Попавшая под воздействие пси-заклинания органическая тварь мгновенно теряет всякий интерес к вам и атакует ближайших врагов, не подпадающих под понятие "человек". Мощное оружие против дружащих между собой монстров. Как увидите вместе двух опасных тварей (типа рамблера и робота), сразу включайте это заклинание.

Длительность: 10 секунд за пси или пока очарованное существо не атакует человек

Metacreative Barrier**

Стена из внутренней силы псионика. Хорошо держит удары врага, но фактически нужна только в двух финальных разборках с боссами.

Длительность — 4 минуты

Прочность: 150 жизней + 50 за каждую единицу в пси сверх 5

External Psionic Detonation*

Псионическая мина, на героя не реагирует и при взрыве не наносит ему вреда. Не может повредить здоровью робота, наносит двойной урон чувствительным к псионике тварям. Большого паука убивает сразу, а у ривера снимает большую часть здоровья.

Длительность: 4 минуты

Psycho-reflective Aura*

Уменьшает количество повреждений на 60 %. Очень полезно применять перед встречей с толпой монстров, но, с другой стороны, такой встречи может и не быть, если вы воспользуетесь невидимостью.

Длительность: 10 секунд + 20 секунд за пси

ОРУЖИЕ: Справочная информация

ПСИ-усилитель (-)

Позволяет концентрировать внутреннюю силу псионика, чтобы применять пси-магию. Быстрое переключение между пятью уровнями заклинаний вызывается по клавишам с **F1** по **F5**. Повторное нажатие на клавишу приготовит следующее известное на этом уровне заклинание. Пси-заклинание Cerebro-energetic Extension позволяет на время превратить пси-усилитель в мощный меч, оружие рукопашного боя.

Монтировка (1)

Для новичка это обычное, примитивное и самое заштатное оружие. Однако в руках мастера творит чудеса и выглядит не хуже BFG. Если немного потренироваться и довести силу до четырех, то одной только монтировкой вы легко забьете большую часть противников. А лазерный пистолет сожжет уцелевших. Естественно, монтировка нужна до шестой палубы, дальше действуйте стрелковым оружием. Монтировка хороша и тем, что одинаково эффективно действует как против живых су-

ществ, так и против механических. Эх, сколько киборгов-убийц можно завалить простым куском железа...

Пистолет (2)

Обычно первое стрелковое оружие в игре и самое бесполезное. Тратить патроны надо только на камеры и только до того, как освоите лазер. Берегите патроны — они нужны для более мощной штурмовой винтовки!

Тип пуль: обычные, противопехотные, бронебойные

Дробовик (3)

Старый, но надежный друг. Используется против мощных органических тварей типа гигантских пауков, механику рушьте лазером. Свободно тратьте патроны начиная с пятой палубы, а на Rickenbacker и далее переходите на штурмовую винтовку. Противопехотные патроны имеют очень большой разброс, но слабы, поэтому стреляйте ими на очень близком расстоянии, чтобы все дробинки попали.

Тип патронов: обычные, противопехотные

Штурмовая винтовка (4)

Наше поколение выбирает винтовку, и оно право. Отличная убойная сила и быстрая скорость стрельбы, хотя небольшая отдача порой мешает. Альтернативный режим стрельбы не используйте — очень много жрет патронов.

Тип пуль: обычные, противопехотные, бронебойные

Лазерный пистолет (5)

Основное стрелковое оружие на протяжении всей борьбы с инопланетной заразой. Не жрет патронов: его достаточно перезарядить у станции зарядки или пси-заклиниванием Electron Cascade. Быстро стреляет в первом режиме и хорошо бьет как всех механических врагов, так и органических монстров слабой и средней силы. В альтернативном режиме overcharged стреляет одним мощным красным сгустком энергии и секунды четыре перезаряжается. С одного выстрела в альтернативном режиме уничтожается масса опасных врагов типа мутанта с гранатами.

Лазерный меч (6)

Чисто джедайский инструмент, хорош против роботов и киборгов, но слабо бьет по органическим целям. Как и любое оружие ближнего боя, не ломается и не портится, но от этого не менее бесполезен. Просто чем ближе к финалу, тем больше органических тварей вам встретится. Техника постепенно сойдет на нет.

ЭМП ружье (7)

Электромагнитное ружье действует только против механических целей, органика ее полностью игнорирует. Короче, не оружие, а полная лажа. Роботов довольно много где-то в середине игры, но не настолько, чтобы вкладывать огромное количество кибермодулей в Energy оружие (необходимо 6 единиц) ради ЭМП ружья.

Гранатомет (8)

Кидает гранаты на приличное расстояние, хорош против медленных рамблеров и тяжелых роботов. Однако гранаты встречаются не очень часто, да и сам гранатомет не может быть оружием, которым вы постоянно станете пользоваться. А это сильный минус. Плюс существует целых пять видов гранат, а значит, целых пять клеток в рюкзаке будут забиты только боеприпасами к гранатомету, не считая его самого. Для оружия поддержки это непростительно много.

Тип гранат: Fragmentary-обычные, EMP — против механики, Incendiary — против органики, Disruption, Proximity — контактные мины.

Шокер (9)

На время парализует врага (органику и механику), потребляет много боеприпасов в виде призм и эффективен только вблизи. Неплох, но есть вещи покруче.

Фотонная пушка (10)

Суперпушка, медленно стреляет, но эффект — как от разрыва гранаты. Как и шокер, потребляет призмы, и не менее расточительно. Слишком неуклюжа и заторможена, штурмовая винтовка намного изящней и удобней. Твердая четверка из пяти возможных баллов.

Кристалл (0)

Экзотическое оружие ближнего боя. В отличие от лазерного меча, наносит больше вреда органике, а против техники слабовата. Когда вы найдете кристалл, то пользоваться сможете только на одном-двух следующих этапах. Дальше придется расстаться, как и с монтировкой.

Вирусное оружие (-)

Стрелковое оружие, но бьет на небольшие расстояния. На врага посылаются смертоносные споры, убивая его. Действует в двух режимах: человекоподобные создания и чистые инопланетяне. Боеприпасы к вирусному оружию — это червяки, которые частенько попадают на полу. Их надо собирать в стеклянные банки.

Червемет (+)

Фактически гранатомет, но с меньшим радиусом. Наносит сильные повреждения, но ест за раз 4 червяка. Действует в двух режимах, как и вирусное оружие. Игрушка неплохая, но опять же на уничтожение врагов хватает лазера и стандартного оружия. Экзотическое оружие уже не имеет смысла развивать, тратя драгоценные кибермодули не только на него, но и на развитие Research. Ведь перед использованием экзотического его еще надо и изучить.

ВРАГИ: Тактический анализ

Гибриды

Они же мутанты, они же зомби. Бывают трех видов. Самые слабые ходят с кусками труб и убиваются обычно с двух ударов монтировкой. Тактика простая: замахнуть заранее, наскочить и ударить и тут же отбежать назад. Мутанты с ружьями более опасны — убить их без потери здоровья очень сложно. Убивайте их также монтировкой: первый раз бейте в прыжке, а затем, двигаясь вперед за отступающим мутантом, нанесите два остальных удара. Мутанты с гранатами более опасны: снимайте их выстрелом из лазера в overcharged (альтернативном) режиме. Против мутантов эффективно применять противопехотные и обычные патроны. Лазерное оружие также хорошо действует.

Пушки, камеры

Вначале будут только пулеметные пушки, достаточно безобидные, но мимо них надо будет пробегать. Снимают не очень много жизни и мажут, но у них очень большой темп стрельбы. Внутри них попадают пистолетные пули. Синие лазерные пушки намного более опасней: самые первые надо будет уничтожать бронебойными патронами, а затем парой выстрелов (чуть позже хватит одного) лазером в альтернативном режиме. В этих пушках бывают батарейки, портативные источники энергии. На последних палубах встречаются желтые ракетные пушки, их надо уничтожать только лазером в альтернативном режиме. Все пушки надо уничтожать до того, как они раскрылись, у вас в запасе есть около 3 секунд. Пушки можно "хакать" (минимальный навык Hack в 4) и переводить на свою сторону, но это бессмысленно. А подманивать монстров к вашим пушкам — еще более бесполезное и нудное занятие.

Камеры слежения — довольно частое явление, особенно любят их вешать в коридорах и в углах кают. Как только камера вас засечет, она загорится желтым цве-

том, пытаясь определить вас. Небольшое попискивание — и через пару секунд загорится красный: вас засекли и вот-вот прибежут толпы монстров. Свободно стреляйте в камеру, пока она желтого цвета, или отступайте туда, где она вас уже не видит. Подождите секунд десять и снова выскакивайте из укрытия... Стреляйте из пистолета — это его основное предназначение в игре, пока не появится лазер. Тревогу можно быстренько сбить пси Remote Electron Tampering, если вы не хотите загружать сохраненку или отбиваться от монстров.

Обезьяны

Маленькие твари, которые постоянно визжат, выдавая свое присутствие. Есть обычные мартышки с ледяным криокинезисом, а существует продвинутый вариант — с огненным пирокинезисом. На начальных палубах расправляемся с ледяными мартышками, присев на корточки (иначе очень трудно попасть!) и достав монтировку. К огненным уже просто так не подобрешься... Включайте пси-заклинание Localized Pyrokinesis и идите на тварей. Внимание! В этом случае огненные шары не причинят герою ни малейшего вреда, а сами обезьянки от контакта с вашим "огоньком" сдохнут за пару секунд. Как и любой другой органический враг, не любят противопехотные или обычные патроны, хотя лазер тоже достаточно плохо переносят.

Роботы

С помощью пси-энергии инопланетные существа взяли под контроль всю систему охраны обоих кораблей. Неудивительно, что с роботами вам придется сталкиваться почти с самого начала игры. Наиболее популярный робот — человекоподобный protocol droid, подходит вплотную и взрывается. Передвигается не очень быстро, и его легко уничтожить несколькими выстрелами из лазера. До того как вы разбудите лазер, при встрече с "камикадзе" пользуйтесь Localized Pyrokinesis. Если вы окружены "огнем", то взрыв от робота не причинит вам никакого вреда! Шагайте прямо на них, с открытыми объятиями.

Тяжелые роботы

Самый слабый тип тяжелых роботов — желтый ремонтник, стреляющий пучками энергии. Также убивается лазером, но с хитрой тактикой. Сначала надо стрелять издалека, тогда робот будет не отвечать на огонь или вы легко увернетесь. Другой вариант: сделать выстрел в альтернативном режиме лазера и отскочить за угол, затем повторить. Третий вариант самый сложный, но эффективный. Нужно, чтобы рука-пушка робота оказалась чем-то загорожена, но при этом сам робот был частично виден. Вообще говоря, все роботы, кроме "камикадзе", жутко тормозные. Они плохо ориентируются в узких пространствах, их легко можно обойти сзади или хитро стать, чтоб они вынуждены были тратить время на обход коробок или балок.

Обе другие модификации тяжелых роботов — штурмовой и охранной — уничтожаются так же, как и желтый ремонтник. Правда, в отличие от него, они очень живучи и стреляют настолько метко, что увернуться практически невозможно. Самое забавное, что, стоя на месте, вы иногда меньше рискуете получить электрозаряд, чем когда активно уклоняетесь. Применяйте пси Energy Shield в сочетании с силовой броней. Такая комбинация почти полностью защищает от энергетического оружия тяжелых роботов. Против всех роботов очень эффективно лазерное оружие и бронебойные патроны. Кстати, пси-огонь практически не действует на механику, а криокинезисом пользоваться вам невыгодно.

Личинки

Черви и мухи — это личинки инопланетян. Именно они дают жизнь паукам, раблерам и аналогичной гадости. Черви противно кусаются, но не стоят, чтобы на них тратили патроны. Садитесь и доставайте монтировку, одного удара им хватит.

Мухи неуничтожимы, убить их невозможно: убегайте секунд на двенадцать, за это время они должны испариться. Кстати, все яйца лучше уничтожать на расстоянии, так вы избежите от массы неприятностей. Стреляем из лазера, дабы экономить боеприпасы.

Пауки

Живучие создания, убить их на расстоянии не так уж просто. Если они доберутся до героя и укусят, то обязательно отравят. Тогда придется срочно использовать anti-toxin hupo, коричневые шприцы, ведь отравы, в отличие от радиации, со временем НЕ проходит. Против пауков практически не действует лазерное оружие, обратите на это внимание. Либо доставайте стандартное оружие в виде дробовика или пистолета, либо включайте пси-заклинание защиты от ядов и бейте монтировкой, предварительно присев. Эти две тактики предназначены против гигантских пауков, маленьким обычно хватает одного удара или прикосновения к "огоньку". Есть и третий, прозрачный тип пауков. Они встречаются на корабле Rickenbacker. Их не очень хорошо видно в темноте, но об их существовании вы сразу узнаете по характерному шипению. Все пауки плохо переносят противопехотные патроны, но особенно не любят пси-огонь. Применяйте как Localized Pyrokinesis, так и Projected Pyrokinesis.

Киборги-женщины

Киборгов-женщин уничтожаем в ближайшем бою тремя-четырьмя ударами монтировкой или лазерным мечом. К отличие от киборгов-убийц, они не отступают, хоть и вяло стараются отмахнуться. Не допускайте перестрелки на расстоянии: их лазер почти не промахивается и достаточно силен. Если стреляете по киборгам из стандартного оружия, то загружайте бронебойные патроны.

Киборги-убийцы

Ох, эти кошмарные ниндзя, которые стреляют с убийственной меткостью и стараются увернуться от вашей стрельбы. Как они надоели, словами не выразить. Если киборг один, то в прыжке настигаем его и бьем монтировкой или лазерным мечом. В рукопашной киборг наиболее слаб, он даже не дает сдачи. Главное, чтобы он от вас не отбежал, поэтому старайтесь прижать к стенке или загнать в угол. Также хороши два выстрела из лазера в альтернативном режиме. Если киборгов двое или даже трое, то бегите. Куда-нибудь подальше, пока не поздно. Тут надо применять "невидимость" или даже Restructuring, на киборгов это также действует.

Рамблеры

Огромные, чрезвычайно живучие и быстрые туши мяса. Смертельно опасны. Если сзади есть зачищенный от тварей проход, то, отступая, палите из дробовика или штурмовой винтовки противопехотной амуницией. Если же отступать некуда, то включайте "невидимость" и старайтесь отойти подальше или залезть на какую-нибудь лестницу. С той же лестницы вы легко расстреляете тварь, если рядом нет других любителей стрельбы. Тактика запутывания, эффективная против тяжелых роботов, здесь бесполезна. Лазер почти не действует, обычные патроны относительно слабы. Только противопехотные патроны. Дробовик в альтернативном режиме стрельбы — самое то. Часто полезно пси-заклинание пятого уровня Restructuring, оно заставит рамблера забыть о вас и наброситься на другую жертву.

Риверы

Летающие создания, которые даже не существуют в реальности. Это псионические отражения, вызванные волей небольшого мозга. Пока не убьете мозг, который находится неподалеку, летающие твари будут постоянно возрождаться. Что делать? Включаем "невидимость" и ищем мозг, затем убиваем отражение. Как убить? Толь-

ко не лазером, а противопехотными патронами. А наиболее красивый способ — поставить прямо на ривера две псионические бомбы Detonation. Будет пара больших БУМ и много маленьких ошметок.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Краткие советы по прохождению: вначале берем псионика с + 2 к пси, развиваем стандартное и энергетическое оружие. Перки берем такие: Sniper, Cybernetically Enhanced, Pharma Friendly (или Replicator Expert, если нанитов не хватает) и Speedy. Импланты: основной состав — пси плюс силы, иногда Expertech при взломе.

ВТОРАЯ ПАЛУБА – MED/SCI

Итак, забежите в каюту слева и возьмите монтировку, ваше первое оружие. Прежде взрыв и, разбив стол, заберитесь наверх по лестнице. Откройте дверь, нажав на кнопку рядом, а затем возьмите карту доступа для второй двери. Плюс потребуется ввести код для двери, его вы узнаете из записи рядом — **45100**. Введите его в панели у двери. Проползите по вентиляционному ходу. Теперь вам надо подобрать батарейку, зарядить ее (все вещи в вашем рюкзаке и в руках автоматически заряжаются, стоит только воспользоваться специальной станцией) и вставить в устройство, чтобы открыть дверь.

Видите устройства для апгрейда героя, называемые Хрофтом “компани-тренерами”? На имеющиеся модули сразу купите закливание второго уровня: Regeneration за 5 модулей. Теперь старайтесь всегда проводить лечение именно с помощью псионики. Так вы сэкономите полезные медицинские аптечки, то бишь Med hupo. Оставьте еще 3 модуля на будущее — они скоро будут нужны. На лифте попадете на верхний ярус, где найдете карту доступа для перехода в научный отсек палубы. Вот здесь и пойдут ваши первые враги — мутанты, орудующие кусками труб.

Первое стрелковое оружие, пистолеты, вы найдете в каюте с изображением компьютера и кровавой надписью Remember Citadel и в складе химических веществ. Примемся за основные действия, если уже сориентировались на местности. Кстати, полезно пометать на карте расположение всех запертых сундуков (клавиша N), чтобы в будущем их быстро найти и хакнуть. Пока содержимое сундуков никак не повлияет на зачистку первых двух палуб — в них лежат либо патроны, либо деньги. И то, и другое вы пока не тратите, а старательно экономите. Все три камеры слежения на доступном вам пространстве корабля уничтожьте криокинезисом.

Итак, вначале надо найти разряженную батарейку перед запертой дверью в северо-западном углу палубы (обратите внимание, что рядом есть нужный механизм для установки работающей батарейки) и отнести ее к зарядному устройству. Быстро пробегите к нему, увернувшись от двух пушек, и возьмите с тела пару модулей. Вернитесь с заряженной батарейкой и вставьте ее в механизм перед дверью. Получите еще 4 модуля. Вернитесь к компу-тренеру и смело поднимайте навык стандартного оружия до 1, чтобы уже можно было пользоваться пистолетом. Основное его предназначение — это уничтожение камер. Остальных врагов в виде мутантов с обрезками труб нейтрализуем с помощью монтировки. Теперь уже Cryokinesis не используйте, берегите всю псионическую энергию для лечения!

Вставив заряженную батарейку в устройство, вы откроете путь к другой половине второй палубы, к MEDICAL LAB. От входа идите вперед до упора и налево. Не спускаясь вниз, проберитесь в медицинское помещение, где найдете медицинский чип. Его можно вставить в любое неработающее (incomplete) хирургическое

устройство. Только после этого достать его обратно уже не удастся... Спуститесь вниз, разбейте стекло и запрыгните в каюту с парой мартышек. Так вы сможете не нарваться на пушку, охраняющую дверь. Вылечитесь, возьмите пару шприцов из ящичков и возвращайтесь к входу на палубу. В будущем в эту каюту можно вернуться, если не жалко 5 нанитов за каждое лечение.

Дверь в отсек для членов команды корабля закрыт, поэтому надо искать карту доступа. Разбейте окно, напротив него можете посетить радиационную область, где лежат 2 модуля. Осторожно: в углу справа камера! Ее очень трудно заметить, но в будущем обязательно быстро осматривайте все углы каждого нового помещения, если услышите характерное попискивание. По лестнице в этой же каюте вы попадете к телу счастливчика, обладавшего нужной картой доступа. Не торопитесь возвращаться с ней к запертой двери, а лучше достаньте еще легкий бронежилет. Этот жилет вы будете носить довольно долго и увидите его еще несколько раз. Поаккуратней с двумя мутантами-стрелками! Не давайте им отойти от вас и забейте монтировкой.

Попад в отсек CREW, выберите своей целью каюту доктора в дальнем конце — в ней найдется карта доступа для отдела R&D на предыдущей части палубы. По пути осмотрите мусорный ящик в туалете — в нем имплант силы. Напротив входа в каюту доктора найдете 4 модуля и дробовик (с лестницы надо прыгнуть в секретное место), но пользоваться им пока вы не сможете, так как ваш навык с оружием типа Standart меньше 3. Оно и к лучшему, ведь вам пока хватает обычного пистолета, а патроны к дробовику лучше поберечь "на черный день". Он достаточно скоро настанет, не сомневайтесь.

Предельно внимательно осматриваете все доступные места, я постараюсь в дальнейшем оставить поиски полезных, но не жизненно важных вещей уже на ваше усмотрение. Кстати, по пути к каюте доктора вы увидите все четыре компатренера и новое устройство, которое позволит выбрать один перк, он же OS upgrade, для героя. Советую взять Sniper (+ 15 % к урону от стрелкового оружия).

Вернитесь на SCIENTIFIC LAB на лифте рядом с компами-тренерами. Там пройдите к отделу научных разработок (R&D) и найдите еще один дробовик. Спуститесь по лифту в каюту с полуживым мужиком на хирургическом столе и заберите его чип с паролем для перехода на следующую палубу. Осторожно, сверху появятся два мутанта с ружьями! После схватки вылечитесь на медицинском устройстве рядом.

Доберитесь до нужной двери, что напротив неработающего пока лифта, по пути убейте робота-охранника. Для этого вооружитесь пистолетом с бронебойными, то есть AP, патронами и постреливайте из-за угла. Хватит пяти точных попаданий. После победы над роботом введите пароль **12451** (получите 6 модулей), но перед тем как спускаться вниз, загляните к компам-тренерам. За свои модули обязательно купите Localized Pyrokinesis, пси-заклинание второго уровня, затем возьмите один навык в Repair и один — в Energy Weapons (это нужно на будущее, для лазерного пистолета). Отправляйтесь на следующую палубу.

ПЕРВАЯ ПАЛУБА – ENGINEERING

Коридоры хоть и заражены радиацией, но в то же время опасны лишь участки с характерным мигающим зеленым светом. Их надо очень быстро проскакивать: так вы потеряете 2—3 жизни, не больше. С самого начала надо идти не в направлении Engine Core, а к Shuttle Bay. Вам требуется добраться до каюты с двумя входами, а по пути взломать склад номер 4. Пароль к нему (**59004**) сообщается, если вы пойдете в юго-восточную часть коридоров, но в ту сторону лучше пока не соваться. На скла-

де лежит всякая мелочевка и Hazard Suit, скафандр радиационной и токсической защиты. Брать или не брать его — решать вам, но я бы оставил его на месте.

В двух шагах от склада находятся две двойные двери. Вот вы и в нужной каюте, вот и первый робот-камикадзе. Включите станцию регенерации и осмотрите помещение в центре, где лежат бронебойные патроны и 2 модуля. Шагайте по коридору: вам надо попасть к лифту на другую часть палубы, в ENGINEERING B. Около лифта уничтожьте две лазерные пушки и возьмите у трупа карту доступа для двери рядом. Кстати, по пути к лифту заприметьте два воздушных подъемника, они ведут к пульту управления вентиляцией (ENG. CONTROL).

Вперед, немного "глушим" (что это было?). Перед вами развилка с тремя направлениями: Cargo 1A-1B, Cargo 2A-2B и Command Control. Вначале идем в Cargo 1A-1B. Вы видите репликатор (в коробках рядом — супераптечка), от него идем в 1B, на восток. Причем контейнеры с роботами минуем *быстро*. Если долго задержаться рядом с ними, то будете бегать и бегать от толп "камикадзе"-роботов. Или придется включить огненное кольцо — Localized Pyrokinesis. Итак, на востоке очищаем все залы от маргитшек-джедаев и поднимаемся вначале на второй, а затем и на третий этажи. Найдете немного нанитов, патронов и 4 модуля. Теперь возвращайтесь к входу и идите в 1A, на запад. Не обращайтесь внимания на появляющихся камикадзе, а быстро обследуйте вторые и третьи этажи их владений. На третьем этаже стоит пушка, недалеко от нее лежат три модуля. Осталось на скорости добежать до западной стены первого этажа, где рядом с контейнерами валяется тело. С него возьмите карту доступа к Cargo 2A-2B. Быстро смывайтесь к развилке, чтобы роботы вас потеряли.

Осмотрите Cargo 2B (на третьем этаже пара модулей) и идите в отдел 2A: напротив двери, ведущей к нему, лежит второй медицинский чип. Пройдите в первый зал, наверх поднимитесь по лифту, который уже находится внизу, а не вверху. Во втором зале не трогайте кнопку вызова явно сломанного лифта. Как в первом, так и втором случаях нажатие кнопки неисправного лифта вызовет дополнительного желтого робота-погрузчика. Кстати, пушку можно пробежать, чтобы потратить бронебойные пули не на нее, а на робота. Поднимитесь на третий этаж во втором зале, потратьте еще порцию бронебойных на робота и общитесь тело. Вы найдете: код для Engineering Control (**15061**), сломанный лазерный пистолет и устройство модернизации F&E Device. Теперь, благодаря имеющимся на единичке навыкам Repair и Energy Weapons, вы сможете починить пистолет и вооружиться, как только найдете ближайший зарядный автомат. Что касается устройства модернизации, то оно очень редкое — за всю игру вы найдете их штук шесть-семь. Однако уже имеет смысл потратить его для улучшения лазерного пистолета.

Зайдите с развилки в Command Control, там в зале как раз и будет зарядный автомат. Только зал нужно хитро очистить... Сначала взрываем двумя выстрелами обе бочки с взрывчаткой (не с радиацией) у двери, а затем метким выстрелом попадаем в любую взрывающуюся бочку уже в зале. Серия взрывов должна почти уничтожить пушку — добейте ее. Теперь по двум воздушным подъемникам можно попасть в контрольный центр Command Control. Однако вам пока там ничего не надо. Вернитесь на развилку, а от нее — на предыдущую часть палубы. Там введите полученный код к двери Engineering Room и попытайтесь активизировать терминал. Итак, нужно найти особую деталь (**45M/dEX**, если не изменяет память) на складе номер 5, что в юго-восточной части карты.

Эту деталь требуется установить в устройство в контрольном центре в Command Control, который вы недавно посетили. Пароль для склада — **34760**, там пройдите в юго-восточный угол каюты и возьмите вторую деталь от края. За находку детали

отвалят сразу 10 модулей, они вам скоро понадобятся. Вставьте деталь в специальное устройство в контрольном центре, и получите еще 10 модулей. Идите обратно к Engineering Control и включайте терминал. Третья порция в 10 модулей ваша. Все! Путь к реактору открыт! В компе-тренире доведите навык Maintain до 4, а оставшиеся модули сохраните. Теперь в ваш лазерный пистолет при каждой перезарядке будет входить 210 энергетических единиц. Пользуйтесь только монтировкой и лазером, чтобы не тратить боеприпасы. От входа на палубу идите к Engine Core.

Перво-наперво уничтожьте камеру на потолке, а затем зайдите в рубку управления, что за реактором. Там найдете лазерный меч — вещь мощную, но пока не стоящую 4 единиц в Energy Weapons и 3 Agility. Советую пользоваться монтировкой против мутантов с трубами, а против остальных применять лазерный пистолет. Зайдите в два отсека по бокам зала с реактором. В каждом включите по компьютеру, а в том отсеке, что на севере и украшен камерой, также спуститесь вниз и загляните в трубу. Найдете аптечку, патроны и неизвестный предмет. Вернитесь в зал с реактором и поднимитесь на лифте за дверью, рядом с той, которая вас сюда привела. Включите питание реактора (10 модулей) и выходите из зала. Можно также спуститься на лифте, что встретился по пути, в нижний отсек. Найдете несколько мутантов, пушку, сундук с имплантом для пси (очень важно!) и патроны, а также женцину-киборга. Расстреляйте ее из пистолета или забейте монтировкой, если уже научились ею классно пользоваться.

Осталось вернуться на вторую палубу, там у компа-тренира поднять навык Hack с нуля до двух и обойти обе палубы в поисках еще не взломанных сундуков. Если вы их помечали, то это не займет много времени. Правда не рассчитывайте на несметные сокровища: обычно в сундуке будет немного нанитов и поддужины патронов для пистолета. Чтобы хакнуть репликатор, потребуется навык 3 ед. в Hack, поэтому обходите их стороной. Все равно вы пока ничего не покупаете — патроны вы не тратите, а медицинские шприцы вам не нужны, так так пользуетесь лечением. Оставшиеся модули потратьте либо на единицу псионики (с 3 до 4), либо на пару единиц в оружии класса Energy. Лучше выбрать последний вариант, а псионику поднять на следующие полученные модули. Также нужно будет купить первоуровневое Cyber Affinity, чтобы усилить хакерские способности. Задействовав основной лифт, выберите местом назначения третью палубу.

ТРЕТЬЯ ПАЛУБА – HYDROPONICS

ОТСЕК В/С

Идите налево по коридору и найдите две каюты. В одной из них будет банка с непонятным веществом. Ваша задача на уровне — найти еще три такие банки, изучить их Research'ем (дадут 10 модулей на покупку единицы в навыке) и вставить в четыре устройства. Теперь вернитесь обратно к лифту и от него шагайте направо, к каюте с компами-тренирами и устройством OS upgrade. Нужно быстро добежать до противоположной двери (камера не должна стать красной, а пушки не должны успеть выстрелить), перезарядить лазерный пистолет и переключить его в режим overcharged. Так за выстрел будет уходить обычно 20 единиц энергии, но зато урон будет огромным. Аккуратно откройте дверь к двум лазерным пушкам и камере. Выстрелите, высунувшись из-за угла, в первую пушку и тут же отскочите назад, пока она не навелась. Со второго попадания вы ее уничтожите, как затем и вторую лазерную пушку. Можно сделать еще проще: найти положение, в котором выстрелы пушки попадают в угол, но вы уже можете дострелять до нее. Теперь в устройстве OS upgrade возьмите способность носить сразу два импланта, Cybernetically Enhanced.

Обыщите каюты, разбейте стекло и залезьте по столу в окно, чтобы добраться до второй и третьей банки. Возьмите имплант Lab Assistant, который увеличит навык Research на единичку. Сейчас нужно шагать к стеклу, что неподалеку от места, где вы нашли первую банку. Разбейте стекло и спрыгните вниз: из отсека С вы попадете в В, подняться обратно можно по ящикам. Идите налево, спуститесь в заснеженный подвал с яйцами инопланетян и возьмите у девушки карту доступа к Hydroponics А, а также универсальное устройство для хаканья — Ice pick. Здесь же найдите первый регулятор и запомните его местонахождение.

Обследуйте остальной отсек В, по пути поднимите гранатомет с амуницией. На теле в области с обезьянами найдете карту доступа к Hydroponics В. Рядом (за дверью с явлением призраков) найдется склад химикатов и четвертая банка в каюте с женщиной-киборгом. Тут же проведите Research банки и используйте нужные химикаты: банку V и две банки Sb. Недалеко отсюда находятся два длинных параллельных коридора с яйцами. Заметьте издали труп и небольшой предмет рядом с ним. Не тревожьте яйца! Просто примените Kinetic Redirection, и получите еще один лазерный пистолет в хорошем состоянии. Вернитесь к заснеженной области, там вставьте в первый регулятор банку с токсином (+ 13 модулей). Выходите через дверь рядом с гранатометом в отсек С и поднимайтесь вверх по лестнице в следующем за колонной помещении.

Воспользуйтесь станцией регенерации и в следующей каюте уничтожьте угловую камеру. Из этой каюты можно попасть в секретную область, стоит только запрыгнуть в окно. Ничего особого, но приятно. Вернитесь из секретного места и идите дальше. Найдете второй регулятор и получите еще 13 модулей за вставленную в него банку с токсином. Идите в отсек А: нужный лифт находится за дверьми около памятного стекла с ящиками.

ОТСЕК А

Прямо сейчас можно подобрать одну банку с токсинами, но она не нужна, хватит и тех двух, что у вас остались. Аккуратно уничтожьте обоих грузовых роботов в двух коридорах с грядками. Сделать это легко — просто стреляйте на дальнем расстоянии и пару раз увернитесь от разрядов. Возьмите с тела карту доступа к отсеку D. К сожаленью, пока вы не сможете воспользоваться штурмовой винтовкой покойного, так как ваш навык в Standart оружии явно меньше 6. Оставьте ее на месте, чтоб не тратить драгоценное место в рюкзаке. Идем вперед, находим в следующем помещении патроны, а затем 3 модуля. Укладываем робота и находим третий регулятор. В него вставляем следующую банку с токсинами (+ 14 модулей) и возвращаемся к лифту.

ОТСЕК D

Вход в отсек находится рядом с каютой, в которой вы нашли сразу две банки с токсинами. Перед тем как отправиться туда, советую купить 3-й уровень пси-заклинаний и заклинание Electron Cascade, то бишь "перезарядку". Как обычно расстреляйте из лазера яйца инопланетян и зайдите в застекленную кабину. Взломайте местный сундук: в нем модификационное устройство F&E Device. Советую применить на лазере и довести его до второго, максимально мощного уровня. Пройдите вперед и с тела возьмете силовую броню. Она очень крута, но быстро теряет свой электрочаряд и превращается в бесполезную железяку. Вы должны будете либо постоянно возвращаться к ближайшей станции зарядки, либо применять Electron Cascade. Второй вариант намного удобней.

Теперь вы должны прогуляться в гости к маленьким паучкам из зала с желтыми баллонами. Включите огненное кольцо, и враги до вас даже не добегут. Возьмите 3 модуля из ямы и включите последний, четвертый регулятор у противоположной стены (+ 14 модулей). Возвращайтесь к лифту и отправляйтесь на четвертый этаж. Можете ради любопытства появиться и на пятом... Перед походом на четвертый этаж или палубу желательно еще поднять Hack до 3 и взломать ближайший репликатор, торгующий восстановителями пси, они же psi-hypo. Прикупите с десятка за 50 нанитов каждый, а остальные деньги оставьте на потом. У вас останется примерно полтысячи у.е., если вы не делали никаких особых покупок (а они и не нужны были).

ЧЕТВЕРТАЯ ПАЛУБА - OPERATIONS

Сразу заходите в лифт слева (на востоке) от того, на котором вы прибыли. Он ведет к SHODAN, которая кратко и со вкусом обрисует ситуацию на космическом корабле. Возвращайтесь в основной зал и заходите в лифт, ведущего с четвертого отсека на третий. Идите в южные залы, там поднимитесь на верхний ярус, чтобы найти парализующее оружие. Продолжаем движение на юг, там в столе вы найдете суперполезный имплант Expertech, который нужен для повышения Hack, Repair и Modify на единичку. Вы в темной каюте с двумя лестницами под номерами 3 и 4? Отлично, спускайтесь вниз и щелкните на автомате. В него надо будет вставить Interpolated Sim. Бегите обратно к лестнице, залезьте немного наверх и убейте всех четырех гигантских пауков. Можно это сделать и без патронов, с помощью огненного кольца.

Теперь вернитесь к лифту и ступайте в необследованную часть отсека, на запад. Слева от вас находятся четыре компа-тренера. Прикупите в них заклинание Energy Reflection ("электрический щит") и Neural Toxin — blocker, оба третьего уровня. Теперь обследуйте казармы (на карте — Barracks), там много ящиков с деньгами. Взломайте или откройте (13433) дверь с пультом, там найдете штурмовую винтовку в отличном состоянии с 12 патронами. Тяжелый робот прилагается. Идите дальше, уничтожая пауков, мутантов, и увидите красного "ниндзя", киборга-убийцу. Включите предварительно "электрический щит" и вооружитесь лазером. Он побежит, но вы его догоните и получите Linear Sim. Вставьте его в устройство в двух шагах от места встречи с киборгом — получите 15 модулей. Как представится возможность, потратьте их на увеличение навыка Standart оружия до 3. Вам уже будет нужен дробовик для уничтожения гигантских пауков. С этими пока обойдетесь пистолетом, а затем против пауков пользуйтесь только дробовиком. Другие цели по-прежнему уничтожаем либо монтировкой, либо лазером.

Все, теперь в этом отсеке вам делать нечего... Вернитесь в основной зал. Оттуда проходите в дверь и бегите за киборгом в красном. Если вы потеряли его из виду, то просто следуйте по коридору, не сворачивайте направо, а шагайте вперед, через область System Admin. в большой пресс-зал. Там и найдете беглеца с Quantum Sim. Выйдите из System Admin. и идите в область на востоке, в Crew Quarters. В той, что под номером пять, найдете еще одну палочку модернизации F&E Device и модули. Также в области кают под номером четыре лежит стандартная броня и несколько модулей.

Последний неиспользованный лифт в основном зале под номером 4-2. Шагайте вперед и, как только представится возможность завернуть направо, сделайте это. В этом помещении за углом вас ждет третий (и последний) красный киборг. Убейте его двумя прицельными попаданиями в альтернативном режиме лазера, причем очень быстро. Если будете медлить, то с потолка начнут валиться ящики, убиваю-

щие с одного попадания. Их падение всегда прекращается со смертью киборга. У него, кстати, в кармане лежит Interpolated SIM. Получите все те же 10 модулей, как и за его собратьев по цвету.

Идем дальше, в зеленый радиоактивный туман в коридоре не заходим, а обходим стороной. За дверь у тумана находим модули и Ice pick. Открывайте дверь с висющим трупом и найдите в одной из офисных кают автомат для Quantum Sim. Как обычно, получаем 15 модулей. Можете притянуть пси-магией наниты, чтобы не тревожить оба яйца. Обследуем остальную часть отсека, вернувшись из офисных помещений и шагая на юг. Тут есть немного модулей, патронов и масса трупов. Как только закончите исследования, вернитесь в основной зал, а оттуда перейдите к уже найденному автомату для Interpolated Sim. Получайте законные 25 модулей и переходите на пятую палубу. Перед этим полезно сделать некоторые апгрейды у компотренеров: по крайней мере, купить заклинание четвертого уровня, Photonic Redirection. Невидимость на следующих палубах не мешает.

ПЯТАЯ ПАЛУБА - RECREATIONAL

На этой палубе необходимо включить передатчик и отправить на Землю сообщение об аварии. Таким образом Шодан ослабит Ксеркес, суперкомпьютер космического корабля, и получит полное управление над всеми системами.

Итак, подберите с тела разряженную батарейку и включите огненное кольцо. Быстро пробегитесь по коридору взад-вперед, чтобы убить трех-четырех кидających огнем мартышек. Теперь обследуйте доступные помещения: найдете запертые двери в сектор Athletics и к круглому гигантскому залу, Deck 5 CREW. Придется искать карты доступа... Есть два лифта: 5-1 и 5-2, вам сейчас нужен последний. Пользоваться лифтом 5-1 вообще необязательно, он приведет в область Recreational C. Там нет карт доступа, но есть четыре боевых серых робота и третье за игру OS upgrade устройство. Обследование этой области лежит на ваших могучих плечах. Скажу, что в "любовном центре" надо купить у репликатора за 225 нанитов доступ к Nikki, у нее в каюте найдете полтысячи нанитов и 10 модулей. В окрестностях также найдете казино и кинотеатр, тщательно облазьте все в округе — и получите немного модулей, приличное количество патронов и денег.

Вернувшись обратно на основную палубу, используйте лифт 5-2. Чуть вперед и налево. Почините пульт перед дверью (вот где еще пригодится единичка в Repair!) и взломайте его — найдете станцию перезарядки и полезные вещички. Осмотрите каюты в поисках новых модулей и боеприпасов. Подскажу, что в каюте с пианино надо включить невидимость, чтобы избежать встречи с двумя киборгами-убийцами. А в складе химикатов обязательно взломайте сложный сундук — в нем самый лучший модуль для Hack, третья версия. Все пути ведут в сад (Garden), рано или поздно вы окажетесь там. Спуститесь в овраг и откройте дверь в вентиляционные коридоры. В каюте с несколькими телами обнаружится карта доступа Deck 5 Crew. Где ее использовать, вы уже знаете. По пути откройте дверь в небольшую каюту (34093), там парочка приятных вещиц. Возвращайтесь к главному лифту и оттуда уже открывайте соответствующую дверь картой Crew.

Уничтожьте пару роботов, поднимайтесь по одному из лифтов на второй ярус зала и заходите в каюты. Ориентируйтесь по номерам лифтов: в каюте между 3-м и 4-м лифтами найдете узкий ход к нанитам и патронам на балке, между 2-м и 4-м введите пароль 11111 — получите тяжелую броню, 10 модулей плюс экзотическое оружие. В каюте между лифтами под номерами 1 и 2 найдете карту доступа к Athletics. Бегите к соответствующей двери, там получите 10 модулей за ее открытие.

Заходим внутрь и из дверей в баскетбольный зал расстреливаем рамблера, огромную мясную тварь. Лучше стрелять из дробовика с противопехотными патронами. Залезайте в вентиляционный лаз в стене справа и за прудиком вставляйте заряженную батарейку в механизм. Возвращаемся в освещенный теперь баскетбольный зал и идем к передатчику. Советую включить "невидимость", чтобы подобраться к двум киборгам-убийцам. Вот и панель передатчика... Вот такая загвоздка — код для передатчика очень хитро спрятан. Надо найти четыре определенных MultiPicture™ телевизора и переключением каналов найти 4 числа — это части кода. Очень нудное задание, поэтому сразу сообщаю пароль: **14106**. Получайте 20 модулей и приглашение перебраться на следующую палубу. Для этого надо зайти в лифт в центре огромного зала, что прямо напротив лифта, возившего вас с первой по пятую палубы.

Перед переходом на палубу желательно поднять навык оружия класса Standart до максимума в 6 единиц. Так вы сможете пользоваться штурмовой винтовкой и увеличите урон от дробовика.

ШЕСТАЯ ПАЛУБА

Включаем огненное кольцо и невидимость и спокойно шагаем вперед. Поджарьте таким образом всех гигантских пауков и заходите в кабину поезда. Первая остановка — доступ к двум лазерным пушкам. Выстрел из лазера в режиме overcharged, уход за угол и второй такой же выстрел... Дверь пока не откроется, поэтому загляните на второй ярус каюты и садитесь обратно в поезд. Вторая (она же конечная) остановка привезет вас к лифту в один из отсеков. Ступайте вперед, и попадете в помещение с лифтом в центре (требует карту доступа Bridge) и четырьмя подъемниками по бокам. Вам нужно попасть на второй этаж, но можно ради любопытства побывать и на третьем.

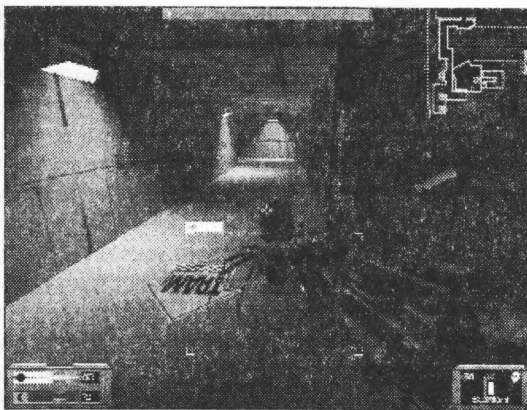
На втором этаже вы видите две двери. Заходите в ту, что ведет на запад, к Officer's Quarters. Как попадете в зал с бильярдным столом в центре, уничтожьте робота и залазьте по лестнице (номер четыре на карте) на второй этаж. Здесь в одной из четырех круглых кают с ящиками и яйцами найдется файл с паролем — **83273** (+ 20 модулей). Совсем рядом с вами есть помещение с открываемой пультом дверью. Введите пароль и достаньте карту доступа к Shuttle Bay.

Теперь идите по новому коридору на восток, и попадете к четырем стоянкам для шаттлов, они защищены красными силовыми полями. Вам нужна самая северная стоянка, у которой вы увидите улетающий шаттл и карту доступа к Bridge. Перед уходом осмотритесь у самой южной стоянки, на полу будет F&E Device.

Вернитесь к лифту, что стоял в центре четырех подъемников, и используйте свеженькую карту доступа. Получите 20 модулей и возможность подняться наверх. Воздушные потоки приведут вас к карте Ops override (+ 20 модулей). Переходите на четвертую палубу и из основного зала заходите в лифт 4-3, который привезет вас к отсеку с Control Center. Активизируйте устройство на стене и переходите на первую палубу. Там бегите к Engine Core, где вы включали питание для гигантского реактора, и наберите код **94834** на двери рядом. Задействовав устройство, возвращайтесь на шестую палубу. Что это? Шодан просит уничтожить шаттлы с яйцами инопланетян, для чего вы должны пойти от основного лифта не на поезд, а в дверь слева. Убейте рамблера, расстреляйте издалека робота охраны и поднимайтесь на лифте номер 2 в Shuttle Control. Используйте карту Shuttle Bay и включите одну из двух консолей. Второе устройство уничтожено, какая жалость!

Итак, заходите в Shuttle Bay 2 — что-то вроде склада с тремя ракетными пушками. Метод уничтожения их из лазера в альтернативном режиме работает и сейчас.

За складом стоит родимый шаттл, уничтожьте несколькими попаданиями (+20 модулей). Возвращайтесь в Shuttle Control, там взломайте репликатор и купите за 100 нанитов Sympathetic resonator. Идите к уничтоженному устройству и от него спускайтесь вниз ко второму, еще не уничтоженному шаттлу. Рядом с ним находится синий электрический механизм, Shield Generator. Вставьте в него купленный resonator и быстро залезайте на лестницу, а с нее — внутрь помещения. Когда минует взрыв, спуститесь к шаттлу и найдите вход в Shuttle Bay 1. Там лежит тело предыдущей любимицы Шодан. Возьмите патроны и модули и готовьтесь потерять те же модули на выходе (-10 модулей).



Спустившись по воздушному подъемнику, тут же включайте огненное кольцо и невидимость. Походите немного рядом с пятью мутантами-стрелками и обыскивайте их осыпавшиеся трупы. Заходите в поезд и езжайте до первой остановки. Дверь открылась, но путь все же заблокирован. Что делать? Ехать до финальной остановки, использовать лифт и идти к центральный лифт в Bridge. Включайте невидимость, как увидите летающую тварь, и бегите по воздушному подъемнику в точку, где вы нашли Ops override. Там будет мозг, уничтожьте его и вернитесь к летающей твари, чтобы прикончить и ее. Если мозг останется живым, то тварь будет постоянно возрождаться после смерти.

Возвращайтесь к двери на первой остановке поезда и переходите на военное судно Rickenbacker.

RICKENBACKER

POD 1

Наконец-то мы покинули этот недружелюбный Von Braun и оказались в еще более опасном месте. Шодан, как обычно, чудит с выбором задания: вам приказано уничтожить 16 черных яиц. Уф-ф... Купите пси-закливание пятого уровня Restructuring ("очарование"), оно вам пригодится. Медленно карабкайтесь по лестнице и аккуратно уничтожьте лазером все три пушки, причем до того, как поравняетесь с ними. Осмотрите зал. Самое **первое** черное яйцо вы найдете поднявшись на лестницу над загородившей проход контейнером. **Второе** яйцо также неподалеку, у лестницы в командное помещение. Нажмите на кнопку у окна, и контейнер отъедет (+15 модулей), тем самым открыв путь.

Точным попаданием очаровывайте рамблера и смотрите, как он разносит боевого робота. Красота! Убейте полудохлого рамблера, а затем встречайте еще одного. Советую уже не скупиться, а применять противопехотную амунизию дробовика. Впрочем, можно залезть на лестницу и медленно расстреливать суетящихся внизу монстров. Идем вперед, видим сундук и спуск вниз, в вентиляцию. Вам туда, но вначале пройдите еще дальше, чтобы в каюте включить кнопку, ответственную за часть моста.

Сейчас ступайте в вентиляцию, там сразу увидите **третье** яйцо. В точке, где идет пар, есть два пути. Сначала идите направо, спрыгните в каюту со второй кнопкой,

выдвигающей мост. Спуститесь по лестнице немного вниз и уничтожьте висящее **четвертое** яйцо. Вернитесь в вентиляцию и продолжайте путь. Спрыгните у переломанных перил вниз, на контейнер. С него переберитесь на второй, предварительно уничтожив **пятое** яйцо, и спускайтесь вниз, к двум телам на полу. Кстати, со второго контейнера можно притянуть тяжелое оружие Fussion Cannon с третьего, если есть желание. Пока не старайтесь залезть по сломанной лестнице, а выходите к мостику... Придется совершить рискованный прыжок, но он приведет вас к карте доступа Rickenbacker.

Чтобы забраться по сломанной лестнице, надо будет залезть на первую и с самого ее вверх прыгнуть на вторую лестницу. Вот и **шестое** яйцо, после его уничтожения получите извещение о 10 оставшихся и модули. За дверью вас ждут парочка женщин-киборгов и новый враг — невидимый паук. Итак, перед вами два пути: к Pod 2 (направо) и к Nacelle A и B — налево. Вначале ступаем в Nacelle A, она в двух шагах от развилки. Склад химикатов вас, наверное, мало заинтересует, но за ним вы найдете рамблера, два боевых лазера и **седьмое** яйцо. **Восьмое** яйцо находится в двух шагах, в крематории. Выходите из Nacelle A через склад химикатов и идите в сторону Nacelle B. Через несколько шагов заметите тело, обыщите его и заверните направо, в коридор с ракетной пушкой. Рядом с ней находится вход в помещение с **девятым** яйцом и F&E Device под охраной лазера и камер.

Вернитесь на путь к Nacelle B, спуститесь немного по лестнице и уничтожьте **десятое** яйцо. Идем дальше, метким выстрелом в режиме overcharged снимаем еще один лазер и уничтожаем **одиннадцатое** и **двенадцатое** яйца, ужившиеся около двери. Вас порадуют сообщением, что осталось только пять яиц. Используйте карту доступа, и дверь откроется. Советую включить невидимость и уничтожить лазер в конце туннеля, забравшись за него. Поднимайтесь на лестнице и тут же уничтожьте ракетную пушку. Поднимитесь еще наверх и расстреляйте пушку и **тринадцатое** яйцо за ней. Идя назад, не используйте весь пройденный путь до конца! Оглянитесь и найдете переход в другой туннель. Спуститесь по лестнице и уничтожьте еще одну ракетную пушку. Включайте гравитационное устройство на стене (+ 20 модулей).

Пора идти к Pod 2. Перед тем как открыть первую дверь после развилки, включите невидимость и зайдите к трем пушкам сзади. Они даже не успеют повернуться, несчастные. С другой стороны, можно их и хакнуть, кто мешает? По дорожке и по лестнице наверх, спрыгните на решетчатый ярус и с него монтировкой разбейте **четырнадцатое** яйцо. После довольно длинной лестницы уничтожьте боевого робота, а затем еще одного — но издалека. В углублении с контейнерами "камикадзе"

находится **пятнадцатое** яйцо. Шодан подкинет модули, выскажет недовольство вашей медлительностью и попросит побыстрее найти последнее яйцо. Не торопитесь заходить в помещение с торпедами — в нишах слева и справа находятся две ракетные пушки. Их надо уничтожить.

Ну а сейчас любопытная задачка на сообразительность. Надо поднять торпеды так, чтобы с их помощью можно было запрыгнуть на полуразрушенную лестницу. Управление торпедами осуществляется четырь-



мя кнопками на пульте в центре каюты. Вам надо два раза (с небольшими интервалами перед повторным нажатием на кнопку) нажать обе левые кнопки и один раз — обе правые. Теперь подходите к носу торпеды справа и залазьте на нее. Вы на торпедах, с них можно и нужно попасть на ярус и перейти к двум другим торпедам. С них вы легко запрыгните на лестницу (+ 20 модулей).

Включаем невидимость. Иначе будет сложно одновременно уничтожать ракетную пушку, лазер и камеру. В сундуке, кстати, помимо всего прочего, и два устройства починки, они могут быть нужны. В рубке нажатием кнопки пустите торпеды, чтобы избежать радиации через полминуты пути. Идем дальше, поднимаемся по лестнице и включаем невидимость, благо восстановителей пси-энергии у вас навалом — в репликаторах на них вы тратили большую часть денег. Пройдите мимо лазерных пушек и убейте рамблера. Вот и последнее, **шестнадцатое** яйцо (+ 16 модулей).

POD 2

Из-за изменения гравитации весь уровень перевернут, потолок стал полом. Помните, в "Воре" такой же фокус был в усадьбе Константина... Уничтожьте лазер, и следующий проем слева приведет в белое церковное помещение. Сделайте пару шагов внутрь и выбегайте: навстречу вам пойдет боевой робот. Встаньте у него на пути, и он не станет стрелять в вас, пытаясь как-то обойти. Методично и с недоброй улыбкой займите его монтировкой и завершите дело контрольным выстрелом из лазера, чтобы не задело взрывом. Включайте невидимость и заходите в церковь. Рядом с телом лежит интересная запись, да еще найдете штурмовую винтовку в хорошем состоянии. Но у вас это оружие уже давно есть, так что просто выгащите из него патроны. Пока невидимость не кончилась, выходите из церкви — связываться с тремя киборгами-убийцами себе дороже.

Идите дальше, и прямо перед вами будет лестница вниз и лаз в противоположной стене. Если хотите, то спуститесь по лестнице вниз за 6-ю модулями, но в любом случае вам надо попасть в лаз. Еще один лазер и лестница за ним. Через полминуты пути убейте двух призрачных пауков (на лестнице они вас не достанут) и поднимитесь вверх. Аккуратно снимите сверху копошащуюся на полу вторую порцию из двух пауков и возьмите с тела карту доступа к каюте капитана Diego.

Осторожно пройдите по балке к лифту (+ 15 модулей).

BRIDGE

Вот мы и на мостике корабля. Уберите камеру в углу и отбегите от рамблера. Ведите его к лифту, пятясь назад и стреляя из дробовика. Выдвиньтесь вперед и ждите второго рамблера. Если он пока не появится, уничтожьте лазерную пушку. За вторым рамблером почти сразу побежит третий, но он также уже не будет проблемой, если применить противопехотную амуницию.

Уничтожьте еще две пушки и откройте дверь в каюту капитана. Возьмите инопланетное оружие (+ 20 модулей), и можете выкинуть его. Затоварьтесь в предварительно хакнутом репликаторе (если он сломан, то почините) устройствами починки и восстановителями пси. Хватит 6—7 штук устройств, а восстановителей накупите на все оставшиеся деньги. Далее проводим OS upgrade. Вам нужно будет сделать непростой выбор: как из кучи оставшихся совершенно ненужных вещей выбрать более-менее нужное. Я советую брать Speedy, увеличение скорости на 15 %. Теперь идем затовариваться к компа-тренерам. Естественно, надо тратить все модули до последнего. С оружием не возитесь, в технические навыки приподнимите Hack до

4. Характеристики повышать нет смысла, если псионика уже доведена до максимума в 6 единиц. Можно, правда, Endurance довести до 3, чтоб поживучей быть. С психиклинаниями все сложнее. Вам нужно будет докупать несколько вещей пятого уровня. Restructuring у вас уже есть, Soma Transference и продвинутое лечение неэффективны, надо взять (перечисляю в порядке важности) Barrier, Aura, Relocation и Detonation. Barrier нужен обязательно; если не хватает на него модулей, то откажитесь от части других апгрейдов.

Как уладите все дела, спускайтесь по лестнице вниз, там вас уже ждут два паука. Рядом находится кнопка, которая запустит шаттл прямо внутрь гигантского тела инопланетян.

BODY OF THE MANY

Карты здесь нет, а уровень достаточно запутанный. Ничего особо ценного вы уже не найдете, поэтому старайтесь долго не плутать, занимаясь исследованием этапа. Итак, шагайте вперед, ударьте по пленке, и она разорвется. Идите вперед, в туннель, уничтожьте вторую пленку и быстро стреляйте в мозг. Как он погибнет, поставьте на летающей твари пару Detonation. Ей это не понравится. Посмотрите на потолок и выстрелите из дробовика (или несколько раз из лазера) в подозрительный нарост nerve cluster, чтобы повредить его (badly damaged). Выходите из каюты через другой проход и следуйте по туннелю. Уничтожьте рамблера и заходите в туннель прямо перед вами. Идите вперед мимо пускающего белые пузырьки участка пола и заверните во второй ход слева. Он приведет к радиоактивному озеру. Если у вас есть телепорт, то желательно поставить здесь метку.

Смело заходим в озеро и плывем вперед, чуть-чуть погружаясь. Так мы попадем в подводной туннель. Выбирайте любой из двух выходов, и попадете во второй радиоактивный подводный зал. Из двух ходов на противоположной стене вам нужен тот, что ниже. Плывите по небольшому туннелю и у тупика повредите второй nerve cluster. Выбирайтесь/телепортируйтесь обратно. Продолжайте движение вперед и разбейте очередную пленку. Включаем невидимость и идем вдоль правой стены. Сверните в проход, возьмите запись и зайдите в дверь за движущимися гигантскими камнями (зубами?).

Вы вышли к залу с уже двумя такими зубами. В стене слева находится ход в нужный туннель, а вот другая дыра, что на стене напротив, скрывает еще один nerve cluster. Вам нужно прыгнуть на зуб, когда он опустится, потом дожидаться, когда он поднимется, и прыгнуть на стену с синими прожилками. Это своеобразная "лестница", по ней поднимитесь в пещерку с наростом и повредите его. Прыгайте обратно на зуб и затем совершите еще один прыжок, к нужному туннелю.

Вы попадете в небольшое помещение с тремя выходами. Вам нужен правый, на стене которого виден кровеносный сосуд. Минуйте каюту и светло-фиолетовый туннель, желательно в "невидимом" состоянии. Разбейте пленку и смело падайте в озеро внизу. В воде соберите с двух тел по дюжине противопехотных патронов. Снова включайте невидимость и выбирайтесь на берег. Встречайте несколько рамблеров и риверов. Никакой выгоды от их уничтожения вы не получите, так что пробегайте мимо.

Вот и супермозг инопланетян. Сейчас будет очень весело... Восстанавливайте невидимость, становитесь так, чтоб рядом не было врагов, и ставьте рядом с собой два Barrier. За вами натуральная стена, перед вами — мозг, а слева и справа вы защищены на целых четыре минуты псионическими преградами. Можете и сзади поставить, чтоб пауки не залезли... Спокойно, не суетясь, наслаждаясь процессом, доста-

вайте дробовик с противопехотной дробью и стреляйте по звездочкам, что летают вокруг супермозга. Дробь у дробовика разлетается широко, поэтому попадете в звездочки вы достаточно быстро. Как только они будут уничтожены, стреляйте в сам супермозг, хватит 3–4 выстрелов. Раздается взрыв, в центре супермозга образуется дыра. В нее вы падаете и попадаете в туннели. Они привезут вас на следующий этап.



В ГОСТЯХ У ШОДАН

Шагаем вперед и последний раз видим компы-тренеры: если будет возможность, то поднимите навык Hack. Берите висящую в воздух запись и минуйте участок киберпространства. Встречайте или минуйте первого врага, красного виртуального киборга, и заряжайтесь на станции. У выхода из каюты остановитесь и подождите, пока полетят цветные фигурки типа синего квадрата. Они покажут путь к Шодан. От выхода идите направо, затем заверните в широкий коридор опять же справа, затем снова выбирайте путь направо. Повернитесь налево, и увидите висящую запись. Вы в нужном месте. Сходите вниз, на блоки, но ни в коем случае не упадите вниз. С последнего блока подтянитесь вверх и следуйте по долгому спуску.

Проверьте боеспособность штурмовой винтовки и состояние силовой брони, а также доведите до максимума количество пси-энергии. В конце концов вы попали в гости к Шодан, которая создала свой образ, охотящийся за вами. Ваша цель — взломать три терминала, которые отключат щит вокруг самого суперкомпьютера. Делаем просто: опять ставим около себя два Barrier и спокойно взламываем терминалы. С Hack в 4 или 5 вы легко это сделаете за минуту, поэтому щит ставьте так, чтоб между ним и стеной была небольшая дыра. Шодан все равно не догадается через нее пройти к вам, а попретса напролом, через стену.

В битве с Шодан можно применить еще две хитрости. Во-первых, не хакать терминалы, а использовать на них ice pick, чтобы вообще не возиться со взломом. Во-вторых, вместо стены можно включить пси-защиту пятого уровня Ауга, что вместе с силовой броней позволит практически игнорировать Шодан и ее изображение.

Взломав все три терминала, стреляйте из винтовки в автоматическом режиме (хватит обычных патронов) по неподвижному изображению Шодан в центре зала. Ее человекоподобный образ не трогайте — он восстановится через секунду. Небольшая пятисекундная очередь по злодейке уничтожит ее. Наслаждайтесь мультиком. Радуйтесь — вы победили, но Шодан очень скоро вернется. Я знаю.

P. S. В игре есть хитро спрятанный прикол. Когда вы появитесь на станции, поднимитесь по воздушному подъемнику на улицу. Перед вами — вход в центр тренировки и выбора профессии. Но вы поворачиваете направо и, сделав несколько шагов, залезаете на уступ. На нем лежит баскетбольный мяч. Когда дойдете до сектора Athletics на пятой палубе, шагайте в баскетбольный зал. Там пройдет нечто интересное. Смотрите сами, не буду портить сюрприз.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Разработчик: Cavedog Entertainment

Издатель: GT Interactive

Выход: июнь 1999 г.

Жанр: стратегия в реальном времени

Требования: P-233, 32 Мб

Графика: ★★★★★★★★★★

Звук: ★★★★★★★★☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★☆☆

Общий рейтинг: 9,6

Прекрасная фэнтези-стратегия в реальном времени, достойная замена Warcraft 2

Total Annihilation в особых рекомендациях не нуждается: первая по-настоящему трехмерная игра с полигональной графикой, колоссальным разнообразием юнитов и гибкой системой управления. Разработчики из Cavedog изначально смотрели на свое детище не как на отдельную игру, а как на целую игровую вселенную. Помимо стандартного «джентльменского набора» в виде комплекта карт для многопользовательской игры и add-on'ов разработчики предложили нечто невиданное: возможность создавать собственные юниты и редактировать уже имеющиеся. Их старания увенчались успехом: по числу сайтов, посвященных какой-нибудь одной игре, ТА занимает одно из первых мест, а интерес к игре, выпущенной еще осенью 1997 года, не угас до сих пор.

И вот вселенная ТА пополнилась еще одним «Королевством» — ТА: Kingdoms. Только не думайте, что это продолжение игры; это скорее предыстория. Теперь вам предстоит иметь дело со сказочно-фэнтезийными персонажами: рыцарями, лучниками, магами, гоблинами, троллями, демонами, ведьмами, драконами и пр. (в эту компанию затесались даже мушкетеры, пушки и дирижабли). Игровой движок мало в чем изменился, разве что графика стала 16-битной. Игровая система даже упростилась, поскольку теперь есть только один ресурс — мана. Число рас увеличилось до четырех, причем различия между ними довольно серьезные (но не такие принципиальные, как в StarCraft'e). Commander теперь называется монархом и может использовать три вида магии. Ряд простых юнитов тоже может применять магию. Появилась вразумительная сюжетная линия, развивающаяся на протяжении 48 миссий. Перед каждой миссией прокручивается небольшой ролик с брифингом (ролики весьма схематичные, и им далеко до заставок, например, Dungeon Keeper 2, но все же...). Миссии отличаются большим разнообразием: помимо стандартных «убей их всех» есть множество оригинальных. Например, требуется освободить пленников или доставить депешу, разделаться с предателем или просто отступить под натиском превосходящим сил противника, сохранив свою королеву; вам даже придется руководить крестьянским восстанием. При этом разработчики применили оригинальный подход: в игре одна-единственная кампания, и вы попеременно играете за одну из рас. Можно посетовать лишь на то, что примерно четверть мис-

сий — не просто легкие, а очень легкие; про некоторые из них можно сказать, что они проходятся быстрее, чем грузятся.

Что в итоге? Ничего принципиально нового. Видимо, из-за этого многие западные журналы выставили Kingdoms далеко не блестящие оценки. На наш взгляд, незаслуженно. Главное — насколько интересно играть. А в этом отношении в Kingdoms все на высоте. Попробуйте — убедитесь.

ПРЕДЫСТОРИЯ ИГРЫ

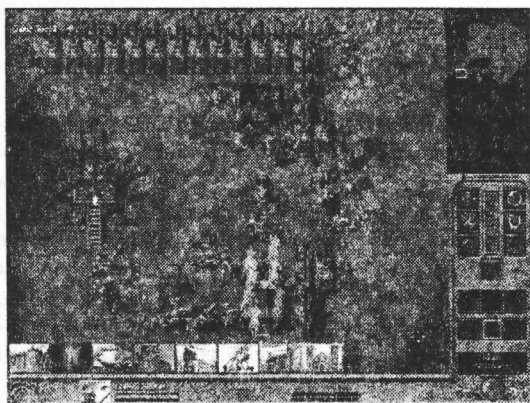
Жил-был маг по имени Гера Каист. И был он настолько могущественным, что в одиночку покорил целый мир — Дариен. Покорить-то он его покорил, только править целым миром показалось ему делом слишком хлопотным. И поэтому призвал он двух своих сыновей и двух дочерей и повелел им совместно царствовать, наделив каждого из них властью над одной из стихий: Огня, Земли, Воздуха и Воды. Дела быстро пошли на лад, и, видя это, Гера Каист исчез без следа. Да только преждевременно, так как сразу же начались склоки и братья и сестры разбились на два враждебных лагеря: Огня и Воздуха с одной стороны («плохие ребята») и Земли и Воды — с другой («хорошие ребята»). Началась многовековая война.

ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Каждую расу возглавляет свой монарх — это уникальный юнит, потеря которого приводит к автоматическому проигрышу. Каждый монарх обладает своим, уникальным набором магических заклинаний (3 штуки) и некоторыми способностями. В заклинаниях монархов нет ничего особенного (некоторые «простые» юниты обладают более сильной магией), зато каждый монарх обладает недюжинным здоровьем.

Монархи могут строить ряд зданий первого уровня. Однако строительство — это удел особых строительных юнитов, жрецов. (Будем называть их жрецами, хотя в каждой расе они называются по-разному.) Система строительства — иерархическая. Жрец может строить здания первого, второго и третьего уровней. В одном из зданий третьего уровня производится верховный жрец, обладающий особыми способностями. Только верховный жрец может строить Divine Lodestone (что это такое — скажем позднее) и вызывать легендарное существо расы. Легендарное существо — это суперъюнит, который в одиночку может расправиться с небольшой армией противника. У каждой расы свое легендарное существо (это драконы разных «калибров»). Каждая раса может иметь одновременно только одно легендарное существо. Кроме того, сам факт наличия верховного жреца (хотя бы одного) может призвать на помощь божество расы. Божество расы — это тоже суперъюнит, однако появляется это божество случайным образом (как повезет).

В игре единственный ресурс — мана, которая расходуется на строительство зданий и производство юнитов. Мана добывается в особых местах, называемых Sacred Site. Для добычи маны необходимо поставить в это место Lodestone (ставится монархом или жрецом) или Divine Lodestone (ставится только верховным жрецом). Sacred Sites отличают-



ся по размерам. Бывают маленькие, средние и большие. Дают они +10, +20 и +30 единиц маны соответственно, если на них поставлен Lodestone. Divine Lodestone дает в два раза больше маны. Каждый Lodestone запасает 1 000 единиц маны, а его «божественный» аналог — 2 000. Монарх дает приток +10 маны и запасает 5 000 единиц маны. Кроме того, все жрецы и здания, производящие юниты, приносят еще +1 маны и запасают от 100 до 300 единиц маны.

Ряд юнитов обладают магическими заклинаниями. На магические заклинания тоже расходуется мана, но это своя, «личная» мана юнитов, которая не имеет никакого отношения к той мане, что добывается с помощью Lodestones. Личная мана восстанавливается с течением времени (у разных юнитов с разной скоростью). Шкала личной маны располагается сразу под шкалой здоровья.

Участвуя в сражениях, юниты набираются опыта (точнее, очки опыта начисляются только за уничтожение юнитов и зданий противника). По мере накопления опыта юниты обретают статус ветерана и становятся заметно сильнее. Особенно это сказывается на магических юнитах, которые получают возможность гораздо чаще применять свои заклинания. Есть десять уровней «ветеранства». Отличить ветерана можно по внешнему виду: какая-то его часть (у мушкетеров это шлем, у кораблей — весла и т. п.) становится бронзовой (на 4-м уровне), серебряной (на 7-м уровне) или золотой (на 10-м уровне).

Все юниты обладают способностью самолечения, то есть их здоровье само собой восстанавливается с течением времени (у разных юнитов с разной скоростью). У рас Zhon и Veruna есть особые сооружения (называются Sacred Fire и Pillar of Light соответственно), ускоряющие процесс лечения, если свой юнит находится неподалеку от них.

УПРАВЛЕНИЕ

Не забывайте про гибкую систему управления Total Annihilation, которая полностью перекочевала в Kingdoms. Она позволяет избавляться от назойливого микроменеджмента.

Здания на строительство можно ставить в очередь. Для этого надо предварительно нажать на **Shift** и, не отпуская его, щелкать по иконкам зданий и по тем местам, где вы хотите их поставить. Таким путем можно, например, дать задание на строительство целой крепостной стены, не дожидаясь, пока будет построен очередной ее фрагмент.

Задания на производство юнитов (причем разного типа) тоже можно ставить в очередь: для этого щелкайте по их иконкам (щелчок **левой** кнопкой мыши — добавить еще один юнит; щелчок **правой** кнопкой — убрать один юнит из очереди). Можно задавать и «бесконечное» строительство: для этого надо зажать **Ctrl** и щелкнуть **левой** кнопкой мыши.

Зданиям по производству юнитов тоже можно приписывать номер. Тогда все выходящие из него юниты автоматически будут иметь указанный номер. Можно заранее указывать юнитам, куда им идти после выхода из здания. Для этого щелкните по кнопке **Move** на панели здания, а затем укажите желаемое место. Благодаря этому вновь построенные юниты не будут толпиться возле здания, а направятся, например, сразу на передовую. Точно так же можно вновь выходящим юнитам давать задание на патрулирование. Для этого используется кнопочка **Patrol**. Можно указывать целую систему патрульных точек — для этого предварительно зажмите **Shift**. Таким образом очень удобно заставлять летающих тварей совершать патрульный облет вашей базы.

Если вашим жрецам нечего делать, заставьте их патрулировать свою базу. Тогда они автоматически будут чинить/лечить все, что им встретится по пути. Не забывайте, что жрецы могут помогать друг другу строить/чинить здания (выделите второго жреца и щелкните **левой** кнопкой мыши по месту работы первого).

Имеется целый ряд «горячих» комбинаций, позволяющих быстро выбирать нужные юниты. Все они подробно расписаны в файле readme. Укажем только наиболее часто используемые комбинации:

Ctrl + Z: выбрать все *однотипные* юниты (например, всех лучников),

Ctrl + N: выбрать все *морские* юниты,

Ctrl + U: выбрать все юниты *на текущем экране*,

Ctrl + W: выбрать все юниты *с оружием*,

Ctrl + E: выбрать все юниты с оружием типа *melee* (то есть дерущихся только врукопашную),

Ctrl + B: выбрать все *строительные* юниты,

Ctrl + A: выбрать вообще *все* юниты.

К любой выбранной группе можно добавить любой юнит. Для этого зажмите **Shift** и щелкните по юниту **левой** кнопкой мыши. Точно так же можно удалять из группы уже выделенный юнит.

Выделенной группе можно приписывать номер двумя способами. Первый — стандартный способ всех стратегий: с помощью комбинации **Ctrl + №**, где № — цифра от 0 до 9. Второй способ — с помощью комбинации **Alt + №**. Тогда группа образует формацию. Сказанное означает, что вся группа будет двигаться с одинаковой скоростью (со скоростью самого медленного юнита). Формации полезны, когда вы перебрасываете войска из одной точки в другую: тогда конники не будут вырываться далеко вперед, оставляя позади еле ползущую артиллерию. Но если вы решили атаковать крепость противника, то лучше использовать простую группу (не формацию): тогда вырвавшиеся вперед юниты будут указывать цели отставшим стрелкам.

Иногда бывает нужно быстренько уничтожить какие-то свои юниты или здания. Например, вы хотите убрать Lodestone и на его месте поставить более производительный Divine Lodestone. Делается это так: выберите то, что хотите уничтожить, а затем нажмите на **Ctrl + D**.

Наконец, полезно пользоваться клавишей **Tab**, с помощью которой можно разворачивать карту радара на весь экран.

ЮНИТЫ И ЗДАНИЯ

У всех рас есть ряд общих (или очень похожих) зданий и юнитов.

Прежде всего это крепостные стены (Walls). Не пренебрегайте ими, так как в TA: Kingdoms стены очень прочны и весьма дешевы. Рекомендуется *окружать* (именно окружать, а не ставить в один ряд) стенами сторожевые башни и прочие защитные сооружения — так вы заметно увеличите время их жизни.

Ворота (Gates) очень прочны. Обратите внимание, что их могут строить только монархи.

Производительность Lodestones и Divine Lodestones не зависит от расы. Их «здоровье» тоже. А вот время строительства и требуемое количество маны может различаться в 1,5 раза. В этом смысле выделяется раса Зона: ей легче всех строить Divine Lodestones, но труднее всех просто Lodestones.

У всех рас есть безоружные, но очень подвижные птички. Их можно зашибить буквально камнем (любое попадание из любого оружия оказывается смертельным),

только попасть трудно. Сферы их применения: разведка, патрулирование базы и наводка дальнобойных орудий и стрелков.

У каждой расы есть свое легендарное существо (дракон), которое может вызывать (т. е. «производить») только верховный жрец расы. Драконе ужасно медленно «строится» и требует прорыв маны. Одновременно можно призвать не более одного дракона. Характерная черта всех легендарных драконов — огромное здоровье и высокая скорость передвижения. Однако сила оружия драконов находится на том же уровне, что и у обычных юнитов (пока драконы не стали «прожженными ветеранами»), так что не надейтесь выиграть одним только легендарным драконом.

Каждая раса имеет свое божество, которое может случайным образом появиться в игре для поддержки своей расы. Для этого необходимо наличие хотя бы одного верховного жреца. Божество может появиться только в первые 30–60 минут игры с вероятностью в несколько процентов. Божество может появиться только в многопользовательской игре и не появляется в кампании. Божество — это действительно суперюнит с громадной силой. Только заметьте, что монархам божество причиняет в 100 раз меньший урон, чем обычным юнитам.

Ниже приводятся самые главные характеристики всех зданий и юнитов. На основании этих данных (и игрового опыта) дается оценка всем юнитам: насколько они «крутые» и стоят ли затрачиваемых средств. Учтите, что эта оценка в полной мере относится только к многопользовательским играм, когда вы воюете против изоцированного человеческого интеллекта. Компьютер же играет стандартно и из-за этого несколько смещается относительная ценность юнитов (например, компьютерного противника проще и легче задавить мушкетерами, чем устраивать хитроумные рейды берсерков и амазонок).

Цена — количество маны, требуемое для строительства/производства здания/юнита.

Время — время, требуемое для строительства/производства (в условных единицах).

Здоровье — это пресловутые «хит-поинты».

Скорость — скорость движения юнита. Учтите, что по дорогам юниты движутся несколько быстрее: как правило, в 1,2 раза. Чемпионом в этом деле является Berserker, скорость которого возрастает в 1,75 раза.

Урон — величина урона, наносимого юнитом за один выстрел/удар. После этой величины стоит одна из букв, которые означают следующее. D — урон «по умолчанию» (Default), без учета различных модификаторов (вроде того, что огонь наносит деревянным постройкам больший урон, чем каменным). Dr — урон, наносимый драконам. G — урон, наносимый божествам. M — урон, наносимый монархам.

Damage Rate — это величина урона, деленная на время перезарядки (или время между последовательными ударами, если юнит дерется холодным оружием). Эта величина характеризует «интенсивность ведения огня».

Дальнобойность — дальность действия оружия.

ARAMON (ЗЕМЛЯ)

Раса Арамона представлена стандартными «людскими» юнитами: воины с мечами, лучники, конники, катапульты и пр. Почти нет обычных юнитов, использующих магию (за исключением Magic Archers), а воздушные силы исчерпываются птичкой-разведчиком и золотым драконом — легендарным существом расы. Военно-морской флот представлен единственным кораблем (он же служит единственным транспортным средством). Очень негибкая раса. Однако это единственная раса, обладающая быстро-

ходными конными юнитами первого уровня. Основные силы, на которые можно делать ставку в игре, это Knights, Trebuchets, Archers, Mage Archers, Cannoneers.

НО ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: один-единственный корабль War Galley можно сделать практически непотопляемым и «вынести» с его помощью все, до чего только достанут его пушки, если загрузить на него 18 титанов (потому что каждый титан увеличивает защиту корабля в 1,4 раза) либо 17 титанов и одного Acolyte of Anu (тогда корабль будет быстрее «лечиться»). Это явное нарушение баланса, и Cavedog собирается устранить эту несурязицу в одном из ближайших патчей.

МОНАРХ

Elsin

Здоровье: 16000

Скорость: 1,7

Магия: Lightning/Meteor/Earthen Wave

Урон: 950/2000/5000

Дальнобойность: 250/400/120

Элсин может ВОСКРЕШАТЬ мертвых! Для этого достаточно навести на труп курсор (курсor должен принять причудливую форму в виде каких-то костей, расположенных кругом) и щелкнуть **левой** кнопкой мыши. На акт воскрешения никакой маны не требуется, надо только немного подождать. Воскресший юнит с 1/5 запаса здоровья переходит на вашу сторону. Таким образом, если воскресить жреца другой расы, то можно получить доступ к новым юнитам! Очень заманчиво воскресить Dark Masson, построить Temple и начать производить Sky Knights. Также стоит потратить свое внимание на то, чтобы воскрешать «крутых» юнитов типа Knights и Black Demons — ведь на это не требуется никаких затрат маны! Просто отведите воскрешенные юниты в сторонку, и пусть они сами автоматически восстанавливают свое здоровье.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Wall

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 75

Время: 65

Здоровье: 4000

Фрагмент крепостной стены.

Gate

Кем строится: Elsin

Цена: 200

Время: 130

Здоровье: 16145

Ворота, пропускающие свои юниты и захлопывающиеся перед неприятелем.

Lodestone

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 280

Время: 92

Здоровье: 5680

Дает маны: + 10/ + 20/ + 30

Запас маны: 1000

Первичный источник маны.

Watch Tower

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 2751

Время: 300

Здоровье: 4700

Урон: 225D

Damage Rate: 90

Дальнобойность: 500

Наблюдательные вышки расширяют радиус видимости (в том числе и на радаре), но не увлекайтесь их строительством: достаточно построить 2–3. Дело в том, что они очень дороги и не способны защитить вашу базу (убойная сила вышки лишь чуть больше убойной силы обыкновенного лучника). За ту же цену можно произвести 9 лучников, которые послужат гораздо лучшим (причем мобильным!) прикрытием.

Barracks

Кем строится: Elsin или Mage Builder

Цена: 1955

Время: 600

Здоровье: 17162

Здание для производства юнитов 1-го уровня.

Horseman

Где производится: Barracks

Цена: 665

Время: 188

Здоровье: 4050

Скорость: 2,9

Урон: 333D

Damage Rate: 175

Дальнобойность: 100

Самые быстроходные юниты первого уровня из всех рас. Благодаря этому можно устраивать эффективные набеги на противника на самой ранней стадии игры. Объедините 4–6 конников в одну группу и скачите на поиски незащищенных Lodestones, зданий и жрецов противника. Благодаря выигрышу в скорости вы можете ударить по уязвимым местам врага и заметно подорвать его экономику. Только не используйте Horsemen в качестве обычных ударных сил, держа их на передовой линии. Конники примерно равны по силам пешим Warriors и Swordsman, а стоят заметно дороже их.

Swordsman

Где производится: Barracks

Цена: 285

Время: 99

Здоровье: 2500

Скорость: 1,0

Урон: 360D

Damage Rate: 211

Дальнобойность: 30

Пеший аналог Horseman. Быстро производится, дешевле конника, но не обладает его скоростью. Воины с мечами бывают полезны лишь на начальных стадиях игры.

Archer

Где производится: Barracks

Цена: 325

Время: 125
 Здоровье: 1100
 Скорость: 1,25
 Урон: 213D
 Damage Rate: 71
 Дальнобойность: 450

Довольно дешевый юнит первого уровня, способный стрелять по воздушным целям. Простые лучники составляют основную часть противовоздушных юнитов с самого начала до самого конца игры. Позднее им в поддержку придаются магические лучники.

Catapult

Где производится: Barracks
 Цена: 751
 Время: 165
 Здоровье: 1400
 Скорость: 0,85
 Урон: 1250D
 Damage Rate: 192
 Дальнобойность: 750

Катапульты хороши в качестве осадных орудий. Их также полезно помещать за препятствиями (горы, крепостные стены): там их не может достать противник, но оттуда катапульты могут прекрасно вести огонь (потому что стреляют навесом). Катапульты весьма дешевы и доступны практически в самом начале игры. Однако они очень медленно движутся и весьма хрупки; часто промахиваются по движущимся целям и не стреляют по летающим тварям. Нуждаются в постоянной охране со стороны других юнитов.

Spyhawk

Где производится: Barracks
 Цена: 266
 Время: 260
 Здоровье: 20
 Скорость: 5,0
 Урон: 0
 Damage Rate: 0
 Дальнобойность: 0

Быстроходный летающий разведывательный юнит. Ценность ястреба особенно повышается из-за того, что раса Арамон вообще не имеет воздушной армии. Ястребы также хороши в качестве наводчиков для Trebuchet'ов.

Magie Builder

Где производится: Barracks и Keep
 Цена: 443
 Время: 140
 Здоровье: 1703
 Скорость: 1,35
 Урон: 216D
 Damage Rate: 108
 Дальнобойность: 200

Строительный юнит. Может постоять за себя, поскольку довольно точно кидает огненные молоточки как по наземным, так и по воздушным целям.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ**Stronghold**

Кем строится: Mage Builder

Цена: 7258

Время: 695

Здоровье: 18500

Урон: 1125D

Damage Rate: 281

Дальнобойность: 600

Имеет вдвое больший радиус видимости на радаре, чем Watch Tower. Обладает очень мощным выстрелом и большим запасом прочности, но долго строится и требует очень много маны. Поэтому имеет смысл их ставить только на стратегически важных направлениях. Stronghold'ы в одиночку не могут сдерживать массовых атак противника. Их основное достоинство — могут уничтожить почти любой юнит за несколько выстрелов.

War Galley

Кем строится: Mage Builder

Цена: 2319

Время: 338

Здоровье: 4527

Скорость: 2,9

Урон: 1088D

Damage Rate: 453

Дальнобойность: 485

Неплохой корабль, примерно равный по силам Man of War из флота Веруны. Однако бессилен против воздушных тварей. Поэтому можно сказать, что самостоятельного флота у Арамона практически нет. Может использоваться в качестве огневой поддержки и транспортного средства, чтобы перебрасывать войска с континента на континент.

Trebuchet

Кем строится: Mage Builder

Цена: 11194

Время: 675

Здоровье: 2975

Урон: 2001D

Damage Rate: 286

Дальнобойность: 2700

Самое дальнбойное орудие в игре. Наносит значительный урон. Не забудьте поставить Trebuchet в режим offensive: тогда эта машина-монстр будет автоматически обстреливать все, что обнаружат ваши разведчики. Можно целиться и непосредственно по карте радара. Основное применение — уничтожение вражеских зданий и Lodestones (по подвижным целям Trebuchets обычно промахиваются, да они обычно и не стоят того, чтобы обращать на них внимание). Поэтому не жалейте птичек-разведчиков для выявления стратегических целей противника. Главное — чтобы Trebuchet «захватил» цель: он будет продолжать долбить по ней, даже если цель исчезнет с экрана вашего радара. Основной недостаток — довольно хрупкая машина; не может постоять за себя в ближнем бою и совершенно бессильна против воздушных тварей. Поэтому всегда охраняйте Trebuchet хотя бы небольшим отрядом юнитов. Кроме того, Trebuchet довольно дорога, хотя и доступна практиче-

ски с самого начала игры. Имейте в виду, что противник легко может обнаружить, с какой стороны в него стреляют из Trebuchet'a, и организовать контратаку. Интересно применять следующую тактику: начать строительство сразу нескольких Trebuchet'ов и не открывать огонь до тех пор, пока не будут готовы все машины, а после этого нанести сокрушительный удар из всех орудий.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Keep

Кем строится: Mage Builder

Цена: 9204

Время: 1522

Здоровье: 25116

Здание для производства юнитов 3-го уровня.

Knight

Где производится: Keep

Цена: 1142

Время: 185

Здоровье: 5911

Скорость: 3,3

Урон: 750D

Damage Rate: 375

Дальнобойность: 100

Конные рыцари — самые сильные юниты Арамона: прекрасное сочетание силы, здоровья и скорости. Рыцари могут делать то, на что не способны Horsemen, а именно — держать линию фронта. Но главное преимущество рыцарей — их высокая скорость. Это самые быстрые юниты из наземных юнитов всех рас. Благодаря высокой скорости рыцари могут проскакивать мимо стрелков и защитных башен противника, врываться на его базу и чинить там форменный погром. Рыцари также хороши в качестве «сил быстрого реагирования»: их можно быстро перебрасывать из одной «горячей» точки в другую. Главный недостаток рыцарей — они совершенно бессильны против воздушных тварей.

Barbarian

Где производится: Keep

Цена: 695

Время: 125

Здоровье: 3471

Скорость: 1,0

Урон: 640D

Damage Rate: 388

Дальнобойность: 55

Варвар почти в 2 раза дешевле рыцаря, но очень проигрывает ему в скорости. Поэтому варвары никак не могут составлять костяк боевых сил Арамона. Варваров можно было бы использовать как охрану к Trebuchet'ам и зданиям, но с этой ролью лучше справляются титаны.

Cannoneer

Где производится: Keep

Цена: 2009

Время: 285

Здоровье: 2200

Скорость: 1,0

Урон: 2000D, 1000G, 1000M

Damage Rate: 444

Дальнобойность: 600

Основное преимущество пушек: могут нанести массированный удар за короткий промежуток времени. Хороши также при осаде крепостей, так как ими можно быстренько проломить стену и ворваться с того направления, откуда вас не ждут. Помните, что пушки ведут прямой огонь, то есть не могут перестреливать через стены и естественные препятствия; воздушные цели им недоступны. Держите пушки во втором эшелоне, под прикрытием других юнитов. Неплохо использовать разведчиков-наводчиков, так как пушки стреляют значительно дальше, чем «видят».

Titan

Где производится: Кеер

Цена: 1344

Время: 215

Здоровье: 3999

Скорость: 2,0

Урон: 500D

Damage Rate: 416

Дальнобойность: 55

Проигрывают рыцарям почти по всем параметрам. НО! Титаны обладают способностью в 1,4 раза усиливать защиту ваших юнитов, находящихся около них (в радиусе 200 пикселей). Поэтому титаны очень полезны при защите ваших зданий и сооружений, особенно Trebuchet'ов, на которые так любит нападать противник. Пусть даже титаны и не могут помахать своими молотками (например, налетели летающие твари, против которых титаны бессильны), но сам факт их присутствия заметно укрепит находящиеся рядом юниты. Более того, воздействие титанов обладает «кумулятивным» эффектом: два титана усилят юнит уже в $1,4 \times 1,4 = 1,96$ раза.

Mage Archer

Где производится: Кеер

Цена: 977

Время: 170

Здоровье: 1350

Скорость: 1,4

Стрелы: Fire/Tracking/Paralizing

Урон: 476D/576D/500D

Damage Rate: 179

Дальнобойность: 550/550/550

Магический лучник стоит в 3 раза дороже обычного, а сильнее его только в 2—2,5 раза. Поэтому магические лучники не вытесняют обычных, а служат им поддержкой благодаря своим магическим стрелам. Парализующие стрелы способны парализовать на некоторое время практически любую жертву, тогда она «зависает» и становится беззащитной (и безвредной) целью. Поэтому полезно группировать противовоздушные силы из обычных и магических лучников в пропорции примерно 5 к 1. Пусть Magic Archer парализует жертву, а обычные лучники ее расстреливают. Только помните, что на парализующую стрелу расходуется половина личного запаса маны лучника. В этом смысле гораздо дешевле tracking arrows: они расходуют только 1/10 часть маны. «Наводящиеся стрелы» поражают свою цель практически на 100 %.

Assassin

Где производится: Кеер

Цена: 2509

Время: 377

Здоровье: 500

Скорость: 2,0

Урон: 710D/4260H/4260M

Damage Rate: 173

Дальнобойность: 175

Стоят дорого, да и со здоровьем у них явно слабовато. Но обратите внимание, что монархам и всем юнитам «людского типа» (human) убийцы наносят в 6 раз больший урон, чем «по умолчанию». Это означает, что за один удар они могут уничтожить любого «человека» и за 4 удара — монарха. Прибавьте к этому то, что убийцы могут становиться невидимыми (режим «cloak»). Поэтому не так уж и нереально организовать убийство монарха и выиграть только за счет этого.

Acolyte of Anu

Где производится: Кеер

Цена: 5917

Время: 1108

Здоровье: 2300

Скорость: 1,1

Магия: Earthquake/Hail Shower/Turn to Stone

Урон: 750D/70D/1D

Damage Rate: 150

Дальнобойность: 250/400/300

Высший жрец, способный строить Divine Lodestone и призывать легендарное существо расы. Очень хорош и как боевой юнит: его низшее заклинание earthquake наносит массовый урон на значительной площади, а требует только четверть личного запаса маны. Все юниты, находящиеся возле Acolyte of Anu, вылечиваются быстрее.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ**Divine Lodestone**

Кем строится: Acolyte of Anu

Цена: 8564

Время: 1450

Здоровье: 15092

Дает маны: + 20/ + 40/ + 60

Запас маны: 2000

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Gold Dragon

Кем строится: Acolyte of Anu

Цена: 43944

Время: 8755

Здоровье: 23999

Скорость: 7,0

Магия: Fire Breath/Fire Ball/Earthquake

Урон: 845/845D, 1690Dr/1500

Damage Rate: 281,67

Дальнобойность: 600/700/450

Золотым драконом, по сути, и исчерпывается вся воздушная армия Арамона. А один в поле — не воин, пусть это даже суперьюнит. Так что подумайте, прежде чем вызывать золотого дракона — он стоит столько же, сколько 38 рыцарей. С другой стороны, золотой дракон может оказать существенную воздушную поддержку вашей наземной армии в наступлении или в обороне. Золотой дракон также может послужить наводчиком для ваших Trebuchet'ов.

Avatar of Anu

Здоровье: 28999

Скорость: 1,55

Оружие: Sword of Anu/Earthquake

Урон: 6300D, 63M/3077D, 31M

Damage Rate: 1750,00

Дальнобойность: 40/500

Божество расы Арамон.

VERUNA (ВОДА)

Веруна имеет самый мощный флот. Если на карте изображено много воды, то самый очевидный и самый простой способ выиграть будет с помощью кораблей. Trebuchet Ships при поддержке со стороны Harpoon Ships и Man of War «вынесут» любую базу противника. Но не пренебрегайте сухопутными силами: высокоманевренные Berserks и Amazon Knights могут буквально творить чудеса, проносясь вихрем по рядам противника и поражая самые уязвимые точки. Дирижабли вкупе с мушкетерами также могут оказаться грозной силой, да и мортиры могут сказать свое слово. Также следует отметить, что войска Веруны весьма дешевы: те же Warriors и Crossbowmen заметно дешевле аналогичных юнитов других рас и лишь незначительно уступают им по силе. Словом, есть большой простор для тактики: не проходит одна комбинация сил, попробуйте другую. Кроме того, Веруна имеет самые эффективные защитные сооружения: бастионы и Floating Towers.

МОНАРХ

Kireнна

Здоровье: 14800

Скорость: 1,75

Магия: Water Ball/Water Burst/Water Blast

Урон: 1500D/2001D, 1001M/5000D

Damage Rate: 375,00

Дальнобойность: 400/600/120

Кирена умеет плавать. С помощью магии Water Blast может нанести сокрушительный удар по армии противника (бьет по площади, так что не подставляйте своих).

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Wall

Кем строится: Kireнна или Priestess

Цена: 89

Время: 45

Здоровье: 4000

Фрагмент крепостной стены.

Gate

Кем строится: Kireнна

Цена: 399
 Время: 169
 Здоровье: 17000

Ворота, пропускающие свои юниты и захлопывающиеся перед неприятелем.

Lodestone

Кем строится: Kirenna, Priestess или FlagShip
 Цена: 304
 Время: 123
 Здоровье: 5680
 Дает маны: + 10/ + 20/ + 30
 Запас маны: 1000
 Первичный источник маны.

Guard Tower

Кем строится: Kirenna или Priestess
 Цена: 2598
 Время: 287
 Здоровье: 4200
 Урон: 200D
 Damage Rate: 90,91
 Дальность: 480

Не стоят затрачиваемой маны. Сильнее Crossbowman'а только в 1,5 раза, а стоят в 8 раз дороже! Охранные башни имеет смысл ставить только для расширения «радарного» видения — достаточно будет двух-трех на всю базу.

Enclave

Кем строится: Kirenna, Priestess или FlagShip
 Цена: 2116
 Время: 499
 Здоровье: 16516
 Здание для производства юнитов 1-го уровня.

Parrot

Где строится: Enclave
 Цена: 251
 Время: 246
 Здоровье: 20
 Скорость: 5,0
 Урон: 0
 Damage Rate: 0
 Дальность: 0

Быстроходный разведывательный юнит. Попугаев можно использовать как для патрулирования базы (с целью раннего оповещения о приближении противника), так и в качестве наводчика для Trebuchet Ships.

Warrior

Где строится: Enclave
 Цена: 265
 Время: 85
 Здоровье: 2617
 Скорость: 1,3
 Урон: 380D
 Damage Rate: 211

Дальнобойность: 30
 Дешевый melee-юнит.

Crossbowman

Где строится: Enclave
 Цена: 300
 Время: 104
 Здоровье: 1600
 Скорость: 1,25
 Урон: 293D
 Damage Rate: 62
 Дальнобойность: 431
 Дешевый стрелок.

Catapult

Где строится: Enclave
 Цена: 667
 Время: 159
 Здоровье: 2289
 Скорость: 0,8
 Урон: 1513D
 Damage Rate: 275
 Дальнобойность: 800

Катапульти Веруны сильнее катапульт Арамона, но все же недостаточно эффективны. На фоне имеющихся у Веруны мортир и Trebuchet Ships смотрятся как-то блекло: для защиты больше подходят мортиры, для атаки — Trebuchet Ships. Тем не менее, катапульты полезны при атаках на вражеские крепости, так как могут обстреливать любые вражеские башни с безопасного для себя расстояния. Не забудьте только побеспокоиться об их защите, так как в ближнем бою катапульты бессильны.

Priestess

Где строится: Enclave
 Цена: 505
 Время: 145
 Здоровье: 2300
 Скорость: 1,4
 Урон: 0
 Damage Rate: 0
 Дальнобойность: 0

Жрица — основной строительный юнит. Ничем не вооружена.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Sea Fort

Кем строится: Kireнна, Priestess или FlagShip
 Цена: 2340
 Время: 585
 Здоровье: 19064
 Морской форт служит для производства кораблей.

Skiff

Где строится: Sea Fort
 Цена: 384
 Время: 225

Здоровье: 2750

Скорость: 4,0

Урон: 214D

Damage Rate: 119

Дальнобойность: 580

Дешевый морской разведчик, который при случае может немного постоять за себя. Годится также как средство раннего оповещения о приближающихся краках или War Galleys.

Harpoon Ship

Где строится: Sea Fort

Цена: 1711

Время: 156

Здоровье: 5254

Скорость: 3,5

Урон: 1089D

Damage Rate: 363

Дальнобойность: 710

Наилучшая поддержка для Trebuchet Ships, поскольку могут прикрывать их и с воздуха. Рекомендуется соотношение: на один Trebuchet Ship пять Harpoon Ships.

FlagShip

Где строится: Sea Fort

Цена: 1237

Время: 440

Здоровье: 6112

Скорость: 3,3

Урон: 413D

Damage Rate: 138

Дальнобойность: 450

Ценен, лишь тем, что только FlagShip может строить Floating Towers. Другое применение флагманского корабля — может построить дополнительный Sea Fort где-то в открытом океане, куда не могут добраться ни Кирена, ни жрица.

Transport Ship

Где строится: Sea Fort

Цена: 2333

Время: 230

Здоровье: 8650

Скорость: 2,5

Урон: 282D

Damage Rate: 157

Дальнобойность: 580

Превосходное транспортное средство: очень вместительное и обладает огромным запасом прочности. Как приятно загрузить на него группу берсерков и высадить их где-нибудь в тылу противника! При необходимости пустой транспортный корабль может послужить неплохим щитом для остальных кораблей: примет на себя массу ударов, прежде чем потонет.

Man of War

Где строится: Sea Fort

Цена: 2656

Время: 185

Здоровье: 7630
 Скорость: 3,1
 Урон: 1332D
 Damage Rate: 342
 Дальнобойность: 800

Заметно дороже Harpoon Ship и не может стрелять по воздушным целям. Man of War эффективны лишь как средство защиты Trebuchet Ships от кракенов и War Galleys. Но при случае могут пройти вдоль берега и хорошенько проутюжить побережье.

Trebuchet Ship

Где строится: Sea Fort
 Цена: 5843
 Время: 374
 Здоровье: 3288
 Скорость: 1,8
 Урон: 1845D
 Damage Rate: 369
 Дальнобойность: 2537

Составляют ядро флота Веруны. С их помощью можно «вынести» практически любую базу противника, поскольку Trebuchet'ы стреляют на несколько игровых экранов. Наводчиками лучше всего использовать птичек. Если вы ранее где-то заметили Sacred Site, но не смогли ее занять, то полезно вести по этому месту принудительный огонь. Это уничтожит Lodestone противника, если он там был. Trebuchet'ы Веруны немного уступают по дальности стрельбы аналогу Арамона, зато ДВИЖУТСЯ (и перезаряжаются немного быстрее).

Citadel

Кем строится: Priestess
 Цена: 8192
 Время: 1655
 Здоровье: 28852
 Здание для производства юнитов 3-го уровня.

Bastion

Кем строится: Priestess
 Цена: 7255
 Время: 655
 Здоровье: 17975
 Урон: 1150D
 Damage Rate: 359
 Дальнобойность: 580/150

Крутое сооружение, но и стоит недешево. Пожалуй, самое эффективное из всех защитных сооружений всех рас. Хотя и имеет огромный запас прочности, но лучше держите жрицу где-нибудь неподалеку, чтобы вовремя ремонтировать бастион. Не мешает обнести бастион снаружи стенами, чтобы к нему вплотную не подобрался крутые воики типа Blade Demons или Knights.

Mortar

Кем строится: Priestess
 Цена: 5546
 Время: 712
 Здоровье: 2050

Урон: 1587D

Damage Rate: 317

Дальнобойность: 1450

Интересное сооружение: только Trebuchet бьет дальше мортиры. Мортира не очень-то годится в качестве защитного средства, поскольку запас прочности оставляет желать много лучшего. Мортиру быстренько порубит на кусочки даже горстка юнитов первого уровня, если подберется к ней вплотную. Но у мортиры есть интересное применение: используйте ее для осады вражеских крепостей, если Trebuchet Ship не может подойти достаточно близко. Только позаботьтесь о должной защите мортиры.

Floating Tower

Кем строится: FlagShip

Цена: 3608

Время: 374

Здоровье: 9147

Урон: 1089D

Damage Rate: 363

Дальнобойность: 710/150

По сути, это стационарный Harpoon Ship: плавающая башня наносит тот же урон, но имеет при этом гораздо больший запас прочности. Относительно высокая цена, но стоит потратить ману. Прекрасное средство для защиты от авианалетов противника, при случае постреляет и по кораблям, и по наземным силам противника (если те подвернутся). Единственный серьезный недостаток — можно строить только на воде.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Musketeer

Где строится: Citadel

Цена: 745

Время: 122

Здоровье: 1420

Скорость: 1,25

Урон: 693D

Damage Rate: 112

Дальнобойность: 550

Все бы хорошо: мушкетеры почти не промахиваются и наносят одним выстрелом очень сильный урон. Но чертовски долго перезаряжаются, да и со зрением у них слабовато. Из-за этого мушкетеры не могут составлять костяк армии Веруны, хотя могут служить солидной поддержкой практически в любой ситуации.

Berserker

Где строится: Citadel

Цена: 682

Время: 115

Здоровье: 2884

Скорость: 2,5

Урон: 760D

Damage Rate: 633

Дальнобойность: 40

Их не зря называют сумасшедшими: несутся с большой скоростью и наносят огромное повреждение за короткое время (по damage rate берсерки занимают одно из

первых мест). Однако весьма недолговечны (в этом отношении им очень далеко до Knights и Blade Demons), зато очень дешевы (опять же в сравнении с рыцарями или демонами). Успех налетов с помощью берсерков заключается в том, чтобы как можно быстрее добежать до цели и порубить ее как капусту.

Amazon Knight

Где строится: Citadel

Цена: 1136

Время: 159

Здоровье: 2200

Скорость: 2,7

Урон: 301D

Damage Rate: 251

Дальнобойность: 320

Главная ценность амазонок — высокая скорость в сочетании с возможностью стрельбы из лука. Заставьте их кружить около противника, и они осыплют его градом стрел, оставаясь при этом почти неуязвимыми благодаря своей скорости. Хорошо сочетаются с берсерками в быстрых опустошительных набегах.

Dirigible

Где строится: Citadel

Цена: 1611

Время: 185

Здоровье: 4079

Скорость: 1,5

Урон: 1270D/161D

Damage Rate: 635

Дальнобойность: 200/450

Дирижабли имеют гигантский радиус видимости, а потому считаются, главным образом, разведывательными юнитами. Но не забывайте о том, что дирижабли обладают двумя видами оружия: слабыми стрелами и внушительными бомбами. Разрыв одной бомбы способен уложить любого стрелка первого уровня. Кроме того, дирижабли движутся быстрее, чем почти любой пеший юнит. Поэтому не пренебрегайте дирижаблями. Группой дирижаблей можно хорошенько проутюжить противника, особенно если он не готов к такого рода атаке. В конце концов, можно просто налететь на базу противника и «вынести» все его Lodestones и здания, производящие юниты, а наземные юниты довершат разгром противника.

Crusader

Где строится: Citadel

Цена: 1069

Время: 196

Здоровье: 4325

Скорость: 1,5

Урон: 615D

Damage Rate: 342

Дальнобойность: 80

Крестоносцы обладают недюжинным здоровьем, однако в большинстве ситуаций оказываются менее эффективными, чем берсерки, из-за малой подвижности и в 2 раза меньшего Damage Rate. Крестоносцев полезно использовать разве что в качестве щита, чтобы сдерживать массовый натиск противника.

Priest of Lihr

Где строится: Citadel

Цена: 5292

Время: 911

Здоровье: 2755

Скорость: 1,1

Магия: Water Ball

Урон: 799D

Damage Rate: 380

Дальнобойность: 355

Строительный юнит. Только Жрец Лира может ставить Divine Lodestone и вызывать легендарное существо расы. Тем и ценен. В качестве боевого юнита явно слабоват (по крайней мере, в сравнении с верховным жрецом Арамона).

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ**Sea Dragon**

Кем строится: Priest of Lihr

Цена: 49287

Время: 9654

Здоровье: 23988

Скорость: 8,0

Магия: Fire Breath/Water Ball/Tsunami

Урон: 795D/795D/3150D

Damage Rate: 265

Дальнобойность: 525/800/450

Одним драконом много не повоюешь. Тем не менее, морской дракон — прекрасная поддержка как для дирижаблей, так и для сухопутных частей.

Divine Lodestone

Кем строится: Priest of Lihr

Цена: 7655

Время: 1119

Здоровье: 15092

Дает маны: + 20/ + 40/ + 60

Запас маны: 2000

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Pillar of Light

Кем строится: Priest of Lihr

Цена: 3008

Время: 1899

Здоровье: 1800

Служат для более быстрого восстановления здоровья юнитов (лечат всех, кто оказался поблизости). При относительно невысокой цене строятся ужасно долго. Имеет смысл использовать Pillar of Light только в том случае, если ваши крупные силы постоянно скапливаются на маленьком пятнышке (например, при игре на картах маленького размера).

Angel of Lihr

Здоровье: 28987

Скорость: 1,5

Оружие: Trident of the Angel/Water Vortex

Урон: 5600D, 56M/2200D, 22M

Damage Rate: 2074

Дальнобойность: 40/150

Божество расы Веруна.

ЗНОН (ВОЗДУХ)

Зон — самая мобильная раса. У нее просто нет зданий по производству юнитов, и все дело производства и строительства возложено на жрецов (из-за этого их число увеличено до четырех). Это одновременно плюс и минус: нет конкретной привязки к какой-то базе (хотя какой-то аналог базы остается: ведь вам надо защищать ваши Lodestones), но и управлять производством становится несколько труднее; кроме того, жреца убить легче, чем разрушить здание. У Зона больше всего летающих тварей, однако не думайте, что вся сила этой расы заключается в ее воздушном флоте. При всем многообразии летающих тварей среди них не найдется явно выраженного крутого лидера, на которого можно было бы сделать ставку в игре. Костяк армии Зона рекомендуется делать из дешевых, но достаточно сильных троллей и хантеров, «разбавляя» их Jungle Orcs. Птицы Рух позволят вам быстро перебрасывать армию с места на место, осуществляя хитрые маневры, а «каменные гиганты» снесут любую крепость. Дрейки и грифы послужат огневой поддержкой с воздуха и поработают в качестве разведчиков-наводчиков.

Раса Зона не умеет строить крепостных стен, но ряд дешевых Sacred Fires может с успехом послужить той же цели.

МОНАРХ

Thirsha

Здоровье: 9244

Скорость: 2,5

Магия: Lightning/Lightning Ball/Wind Wave

Урон: 1031D/1455D/5000D

amage Rate: 257

Дальнобойность: 500/500/150

Тирша умеет летать и обладает весьма разрушительной магией, бьющей по площадям, — Wind Wave. Это сочетание делает ее весьма солидным боевым юнитом: засеките крупное скопление войск противника, подведите туда Тиршу, сбросьте Wind Wave и сразу же улетайте. Только учтите, что Тирша обладает самым плохим здоровьем из всех монархов, поэтому в поединке проиграет любому из них. Тирша может ставить Death Totems в каких-нибудь экзотических местах (например, на вершинах гор) и тем самым доставлять некоторые (порой крупные) неприятности противнику.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Lodestone

Кем строится: Thirsha, Beast Handler, Beast Tamer или Beast Lord

Цена: 492

Время: 159

Здоровье: 5680

Первичный источник маны.

Sacred Fire

Кем строится: Thirsha или Beast Tamer

Цена: 214

Время: 100

Здоровье: 845

Священный огонь способствует более быстрому излечению ваших юнитов, находящихся около него. Sacred Fire очень дешев, так что смело штампуйте несколько штук, когда разбиваете временный лагерь. Кроме того, у Sacred Fire есть еще одно неожиданное применение: цепочка «священных огней» может послужить стеной, которая хотя бы на недолгое время может сдержать внезапный натиск melee-юнитов.

Beast Handler

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 1685

Время: 455

Здоровье: 1401

Скорость: 1,2

Урон: 180D

Damage Rate: 90

Дальнобойность: 100

Строительный юнит первого уровня. Незначительно вооружен.

Bat

Кем строится: Beast Handler

Цена: 292

Время: 292

Здоровье: 142

Скорость: 3,9

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Летучие мыши — дешевые разведчики. Не обладают большим радиусом видения, зато «радарное покрытие» весьма значительное.

Hunter

Кем строится: Beast Handler

Цена: 311

Время: 115

Здоровье: 1254

Скорость: 1,8

Урон: 270D

Damage Rate: 93

Дальнобойность: 422

Замечательный дешевый стрелок. Вкупе с троллями хантеры составляют ударный кулак Зона.

Troll

Кем строится: Beast Handler

Цена: 354

Время: 89

Здоровье: 3514

Скорость: 1,0

Урон: 450D

Damage Rate: 281

Дальнобойность: 34

Прекрасный боец за невысокую цену. Толпы троллей составляют костяк армии Зона.

Goblin

Кем строится: Beast Handler

Цена: 173

Время: 78

Здоровье: 1211

Скорость: 1,4

Урон: 181D

Damage Rate: 157

Дальнобойность: 50

Гоблины явно уступают троллям: стоят вдвое дешевле, а вот здоровье и урон хуже в 2,5 раза. Этот недостаток не компенсирует даже несколько большая скорость.

Beast Tamer

Кем строится: Beast Handler или Beast Lord

Цена: 3540

Время: 789

Здоровье: 1751

Скорость: 1,21

Урон: 0

Damage Rate: 0

Дальнобойность: 0

Строительный юнит. Производит существ второго уровня. Обратите внимание, что Beast Tamer совершенно безоружен, в отличие от остальных жрецов расы.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Beast Lord

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 5887

Время: 585

Здоровье: 4300

Скорость: 1,55

Урон: 200D

Damage Rate: 125

Дальнобойность: 500

Строительный юнит 3-го уровня. Весьма слабо вооружен.

Death Totem

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 5582

Время: 610

Здоровье: 13432

Урон: 492D

Damage Rate: 223

Дальнобойность: 607

Единственное защитное сооружение Зона. Дорогое, но и довольно прочное. Гораздо эффективнее сторожевых башен остальных рас, но хуже прочих защитных сооружений второго уровня. Благодаря малым размерам могут уместиться на крохотных пятачках. Только следите за тем, чтобы никакие препятствия не мешали Death Totem'у: он бьет по прямой.

Gryphon

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 859

Время: 169

Здоровье: 1911

Скорость: 3,7

Урон: 340D

Damage Rate: 100

Дальнобойность: 510

Грифы весьма слабоваты, им приходится долго кружить даже над весьма слабой целью, чтобы ее уничтожить. Зато обладают хорошей маневренностью. Они могут скорее отвлечь врага, чем нанести ему серьезный удар.

Harpy

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 2562

Время: 333

Здоровье: 913

Скорость: 3,5

Оружие: Mind Control

Дальнобойность: 300

Единственное оружие гарпий — гипнотический взгляд. Таким путем они могут переманивать врага на свою сторону. Заманчиво завладеть с помощью гарпий жрецом другой расы и тем самым получить доступ к новым юнитам! Только сделать это непросто, учитывая весьма хилое здоровье гарпий (разве что они где-то заловят безоружную жрицу Веруны). По этой же причине гарпии совершенно не подходят для наступательных операций. А вот в обороне могут пригодиться. К примеру, вдруг возле вашей базы объявилась парочка Blade Demons. Нет проблем: переманите одного из них на свою сторону, и демоны нейтрализуют друг друга. (Blade Demons совершенно безвредны для гарпий, так как не могут атаковать воздушные цели.) Полезно иметь на всякий случай парочку гарпий, но не более.

Basilisk

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 1784

Время: 271

Здоровье: 900

Скорость: 1,7

Оружие: Turn to Stone

Дальнобойность: 300

Базилиски своим взглядом обращают в камень любой юнит противника — это единственное их оружие. При этом полностью истощается их личный запас маны (правда, он весьма быстро восстанавливается). Но невысокая дальнобойность в сочетании с очень слабым здоровьем (самые хилые юниты в игре, не считая птичек-разведчиков) резко снижает их ценность и делает их совершенно непригодными в наступательных операциях. Базилиски еще могут сгодиться при обороне базы, особенно если стоят в узких проходах.

Kraken

Кем строится: Beast Tamer

Цена: 768

Время: 145

Здоровье: 4101
Скорость: 3,1
Урон: 790D
Damage Rate: 376
Дальнобойность: 400

Морские чудовища кракены — прекрасное средство для борьбы с флотом противника: хорошая убойная сила и отменное здоровье в сочетании с приличной скоростью и невысокой ценой. Кроме того, обладают приличным «радарным покрытием». Кракены стреляют особыми пузырями — это баллистическое оружие, которое равным образом применимо и против наземных юнитов, если те имели неосторожность появиться на побережье.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Shaman

Кем строится: Beast Lord
Цена: 6899
Время: 905
Здоровье: 2341
Скорость: 1,3
Урон: 626D
Damage Rate: 195
Дальнобойность: 407

Высший жрец, который может строить Divine Lodestones и созывать легендарное существо расы. Шамана лучше даже оставлять в рядах дерущейся армии, тогда как прочих жрецов рекомендуется отводить в тыл. Дело в том, что шаман увеличивает в 1,2 раза атакующие и защитные характеристики всех юнитов, находящихся возле него. Кроме того, шаман довольно эффективно бьет своей молнией и тем самым может постоять за себя.

Drake

Кем строится: Beast Lord
Цена: 3004
Время: 379
Здоровье: 2786
Скорость: 3,5
Урон: 721D
Damage Rate: 160
Дальнобойность: 500

Боец из дрейка посредственный, а вот цена его высока. Поэтому дрейки не могут составлять костяк армии Зона. Но всегда полезно иметь небольшую группу дрейков (в смеси с грифами). Мгновенно перебрасывая дрейков, ими можно «затыкать» неожиданно возникающие дыры или просто вести разведку, наводя Stone Giants на цели. Наконец, можно совершать дерзкие налеты на тылы противника, уничтожая слабо охраняемые Lodestones.

Stone Giant

Кем строится: Beast Lord
Цена: 2951
Время: 425
Здоровье: 10310
Скорость: 0,8

Урон: 1269D, 381Dr
 Damage Rate: 333
 Дальнобойность: 900

«Каменные гиганты» обладают колоссальным здоровьем и могут смести любую крепость. Бросают «камешки» на огромные расстояния, однако им требуется наводчик, так как у самих гигантов небольшой радиус видения. По движущимся целям промахиваются почти всегда. Наибольшая опасность для Stone Giants — группа быстро движущихся melee-юнитов (например, берсерков): подбегут и изрубят, так как в ближнем бою гиганты явно не на высоте. Досадно, что гиганты ползут как черепахи, причем не могут взбираться на более-менее крутые склоны. И этот недостаток никак не преодолеть, поскольку птицы Рух просто не способны перевозить гигантов.

Roc

Кем строится: Beast Lord
 Цена: 819
 Время: 126
 Здоровье: 2100
 Скорость: 3,9
 Урон: 0
 Damage Rate: 0
 Дальнобойность: 0

Птица Рух — весьма полезное транспортное средство. Как приятно быстренько забросить армию троллей и хантеров в тыл противника! Только учтите, что птица Рух не имеет никакого оружия, поэтому выделяйте ей в сопровождение грифов и дрейков.

Jungle Orc

Кем строится: Beast Lord
 Цена: 1397
 Время: 195
 Здоровье: 4612
 Скорость: 1,3
 Урон: 999D
 Damage Rate: 570
 Дальнобойность: 45

Стоят в 4 раза дороже троллей, а сильнее их только в 2 раза; да и выигрыш по здоровью составляет только 30 %. Поэтому Jungle Orcs не могут вытеснить троллей, однако ими полезно «разбавлять» толпу хантеров и троллей.

Wisp

Кем строится: Beast Lord
 Цена: 1300
 Время: 245
 Здоровье: 1375
 Скорость: 4,0
 Урон: 520D
 Damage Rate: 173
 Дальнобойность: 500

На бумаге выглядит крутой птичкой (если смотреть на характеристики), но на практике очень неэффективна, поскольку часто промахивается, стреляя своими молниями. Правда, ее точность возрастает при стрельбе по воздушным целям (парадоксально, но факт), но не будете же вы держать целую армию Wisps только для борьбы с воздушным флотом противника!

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Divine Lodestone

Кем строится: Shaman

Цена: 6556

Время: 1101

Здоровье: 15092

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Ancient Dragon

Кем строится: Shaman

Цена: 47114

Время: 9355

Здоровье: 23759

Скорость: 8,0

Магия: Fire Breath/Lightning Ball/Shock Ring

Урон: 851D/774D, 1548Dr/2400D

Damage Rate: 283

Дальнобойность: 600/750/450

«Древний Дракон», конечно, крут, но не лучше ли построить за те же деньги 16 Stone Giants? Хотя, все зависит от географии карты.

Wrath of Tammuz

Здоровье: 23500

Скорость: 4,5

Оружие: Hurricane

Урон: 2400D, 24M

Damage Rate: 2400

Дальнобойность: 200

Верховное божество расы Зон.

TAROS (ОГОНЬ)

Такого обилия магических юнитов нет ни у одной расы. Тем не менее, вся сила Тароса зиждется на двух крутых демонах: melee-маньяке Blade Demon и дальнобойном Fire Demon, ни один из которых не обладает магией. Из всех магических юнитов эффективную поддержку оказывает только Fire Mage с его бьющим по площадям Fire Storm. Драконы Тароса (Sky Knights) — самые сильные летающие юниты в игре, но они весьма дороги и оправдывают затраты на их строительство лишь при достижении статуса ветерана.

У Тароса целых три здания для производства юнитов (вместо двух для прочих рас), зато любое здание может строить как монарх, так и жрец.

МОНАРХ

Lokken

Здоровье: 16000

Скорость: 1,5

Магия: Fire Ball/Guided Fire Ball/Fire Wave

Урон: 790D/1020D/5000D

Damage Rate: 316

Дальнобойность: 420/400/120

Локен может становиться невидимым (cloak)! Для этого надо щелкнуть по клавише **К** на клавиатуре. При этом он вовсе не расходует маны, если остается неподвиж-

ным. Но если начинает двигаться в состоянии cloaked, то потребляет личную ману очень быстро. Локен — самый медленный из всех монархов.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Wall

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 109

Время: 95

Здоровье: 4000

Фрагмент крепостной стены.

Gate

Кем строится: Lokken

Цена: 421

Время: 165

Здоровье: 15666

Ворота, пропускающие свои юниты и захлопывающиеся перед неприятелем.

Lodestone

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 299

Время: 85

Здоровье: 5680

Первичный источник маны.

Gaged Demon

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 2695

Время: 285

Здоровье: 4608

Скорость:

Урон: 245D

Damage Rate: 106

Дальнобойность: 490

Все бы ничего, но ужасно дорого стоит при своей низкой убойной силе. Лучше использовать Mage Towers в качестве защитных сооружений. Однако полезно иметь на своей базе парочку Caged Demons по двум причинам. Первая: Caged Demons обладают значительным «радарным покрытием». Вторая: плюются «самонаводящимся» (guided) огнем, так что запросто могут сжечь неосторожных птичек-разведчиков, которые обычно увертываются от разрядов Mage Towers.

Cabal

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 1688

Время: 512

Здоровье: 16558

Здание для производства юнитов 1-го уровня.

Zombie

Где строится: Cabal

Цена: 156

Время: 75

Здоровье: 1111

Скорость: 1,0

Урон: 350D
Damage Rate: 212
Дальнобойность: 50

Неплохая сила удара при низкой стоимости. Однако зомби очень медлительны и слабоваты. Их десять раз успеют перестрелять, прежде чем они дотащатся до цели.

Gargoyle

Где строится: Cabal
Цена: 185
Время: 102
Здоровье: 143
Скорость: 3,9
Урон: 0
Damage Rate: 0
Дальнобойность: 0
Сравнительно быстрая птичка — дешевый «камикадзе» для разведки.

Executioner

Где строится: Cabal
Цена: 296
Время: 105
Здоровье: 2611
Скорость: 1,15
Урон: 420D
Damage Rate: 280
Дальнобойность: 85
Хороший melee-юнит. Немного лучше Swordsman и Warrior.

Black Knight

Где строится: Cabal
Цена: 722
Время: 203
Здоровье: 1700
Скорость: 2,9
Урон: 189D
Damage Rate: 67
Дальнобойность: 300

Неоправданно высокая цена за низкую силу удара. Кроме того, «Черные Рыцари» строятся долго и обладают слабым здоровьем. Их преимущество в скорости может пригодиться лишь в редких случаях (например, если «достала» артиллерия противника). Поэтому Executioner — более лучший выбор в большинстве случаев.

Dark Mason

Где строится: Cabal, Abyss и Temple
Цена: 615
Время: 175
Здоровье: 1200
Скорость: 1,45

Основной строительный юнит. Ничем не вооружен.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Abyss

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 5687

Время: 1411

Здоровье: 23020

Здание для производства юнитов 2-го уровня.

Mage Tower

Кем строится: Lokken и Dark Masson

Цена: 7951

Время: 705

Здоровье: 17189

Урон: 1350D

Damage Rate: 355

Дальнобойность: 500

Основное защитное сооружение Тароса. Только учтите, что Mage Towers бьют своими зарядами по прямой и не могут перебивать через любые препятствия.

Weather Witch

Где строится: Abyss

Цена: 1403

Время: 232

Здоровье: 1000

Скорость: 1,35

Магия: Tornado/Thunderbolt/Ice Storm

Урон: 50/492/555

Damage Rate: 12

Дальнобойность: 150/225/300

Ведьмы обладают мощным заклинанием Ice Storm, бьющим «снежками» по солидной площади. Этими «снежками» можно закидать целую армию. Только ведьме сначала надо подобраться на достаточно близкое расстояние, что весьма проблематично, поскольку скорость ведьмы невысока, да и здоровье оставляет желать много лучшего.

Fire Demon

Где строится: Abyss

Цена: 1189

Время: 204

Здоровье: 3000

Скорость: 1,0

Урон: 600D

Damage Rate: 187

Дальнобойность: 900

«Огненный демон» — это, по сути, артиллерийский юнит: плюется огнем на огромное расстояние, обладая приличной убийной силой. При этом Fire Demon не такой уж медлительный, как артиллерия других рас. У огненного демона очень высокая точность стрельбы, потому что его огонь самонаводящийся. От этого огня мало кто способен увернуться, даже стремительно летящие птички-разведчики. Огненному демону нет равных, пока битва идет в «чистом поле», потому что огонь демона не перелетает через препятствия.

Iron Beak

Где строится: Abyss

Цена: 1863

Время: 352

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Здоровье: 920

Скорость: 3,5

Урон: 807D

Damage Rate: 252

Дальнобойность: 200

Iron Beak — своего рода бомбардировщик, так как эта птичка кидается яйцами. Весьма хрупка и частенько промахивается по движущимся целям. Только иногда может оказать ценную поддержку.

Skeleton Archer

Где строится: Abyss

Цена: 677

Время: 125

Здоровье: 900

Скорость: 1,2

Урон: 355D

Damage Rate: 131

Дальнобойность: 450

Лучники-скелеты очень точно стреляют, обладая приличной силой удара и неплохой дальнобойностью. Благодаря их малым размерам можно сконцентрировать большую ударную силу на небольшой площади. Однако лучше всего лучников-скелетов применять при обороне базы, так как со здоровьем у них слабовато.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Temple

Кем строится: Lokken и Dark Mason

Цена: 8251

Время: 1844

Здоровье: 29941

Здание для производства юнитов 3-го уровня.

Dark Priest

Где строится: Temple

Цена: 6552

Время: 1282

Здоровье: 4000

Скорость: 5,0

Магия: Lightning/Ball Lightning/Fire Bomb

Урон: 750D/925D/825D

Damage Rate: 214

Дальнобойность: 275/600/600

Летающий строительный юнит. Только Dark Priest может строить Divine Lodestone и вызывать черного дракона. Dark Priest также очень хорош в качестве боевого юнита: высокая скорость и маневренность в сочетании с набором сильных заклинаний. Очень опытный Dark Priest может в два счета забить легендарное существо расы, если то еще не успело набраться опыта. Только «Черный Жрец» очень дорого стоит.

Blade Demon

Где строится: Temple

Цена: 1644

Время: 254

Здоровье: 6500

Скорость: 1,9

Урон: 570D

Damage Rate: 427

Дальнобойность: 100

Настоящий melee-маньяк: громадный запас здоровья, высокая скорость и сильный удар сабли. Все это при относительно невысокой цене. С помощью группы Blade Demon'ов можно эффективно прорывать первые ряды противника. Хороши они и в защите в качестве прикрытия к Fire Demons. Из Blade Demons можно делать киллеров для монарха: если поддужины доберутся до монарха, считайте, что тому крышка. Монарх не сможет убежать, так как демоны опережают его по скорости.

Fire Spout

Где строится: Temple

Цена: 944

Время: 175

Здоровье: 3000

Скорость: 1,2

Урон: 610D

Damage Rate: 203

Дальнобойность: 255

Единственная «изюминка» этих жуков — способность становиться невидимыми (cloak) на некоторое время. Благодаря этому можно устраивать неожиданные нападения, отвлекая крупные силы перепуганного противника, а тем временем наносить основной удар в каком-нибудь другом месте. Не надейтесь, что сможете нанести серьезный удар противнику только с помощью группы Fire Spouts: «огненные жуки», обладая большими размерами и малой дальнобойностью, зачастую топчутся на месте, мешая друг другу.

Ghost Ship

Где строится: Temple

Цена: 804

Время: 179

Здоровье: 2300

Скорость: 2,0

Урон: 311D

Damage Rate: 88

Дальнобойность: 485

Единственное транспортное средство в армии Тароса. Только этим Ghost Ship и ценен. У него также неплохая скорость (по сравнению с сухопутными силами) и хороший запас прочности. Только не надейтесь завоевать весь мир только ордой Ghost Ships. Подходят также в качестве патрульных и разведчиков.

Sky Knight

Где строится: Temple

Цена: 3221

Время: 331

Здоровье: 4400

Скорость: 4,5

Урон: 790D

Damage Rate: 263

Дальнобойность: 600

Это попросту дракон. Самый сильный из всех воздушных юнитов всех рас. Но не думайте, что это суперъюнит: десяток Crossbowmen «вынесут» дракона, хотя стоят столько же, сколько и он. Но сила дракона заметно возрастает, когда он обретает статус ветерана.

Fire Mage

Где строится: Temple

Цена: 2308

Время: 328

Здоровье: 3500

Скорость: 1,9

Магия: Death Breath/Fire Swirl/Fire Storm

Урон: 469D/800D/300D

Damage Rate: 246

Дальнобойность: 200/1200/447

Это действительно крутой юнит по части магии массового разрушения. Его Fire Storm слабее Ice Storm ведьмы, зато Fire Mage заметно быстрее движется, обладает в 3 раза большим здоровьем и может применять заклинания на больших расстояниях. Поэтому шансы удачного использования «огненного мага» значительно выше, чем у ведьмы. Учтите также, что Fire Mage становится заметно сильнее по мере накопления опыта: он уже может 2–3 раза подряд применять Fire Storm. Fire Mage пригодится при любой тактике игры.

Mind Mage

Где строится: Temple

Цена: 2947

Время: 419

Здоровье: 3800

Скорость: 1,65

Магия: Mind Control/Area Mind Control

Дальнобойность: 300/199

Забавный юнит. Единственная его сила — переманивать противника на свою сторону. Но успех операции не гарантируется (чем выше уровень юнита, тем больше вероятность провала). никоим образом не подходит для стандартных боевых операций (возни много, а эффекта мало, да он и не гарантируется). Разве что удастся перевербовать жреца противника и тем самым получить доступ к принципиально иным юнитам.

Lich

Где строится: Temple

Цена: 744

Время: 139

Здоровье: 3600

Скорость: 1,0

Урон: 800D, 160U

Damage Rate: 296

Дальнобойность: 60

Личи медленно движутся, и со зрением у них слабовато. Зато умеют плавать, весьма дешевы и наносят удар по площадям на значительном радиусе, выпуская смертоносное облако. Облако поражает всех, но на «нежить» (undead) воздействует гораздо слабее (урон — 160 вместо 800). При удачном раскладе и хорошей сноровке с помощью нескольких личей можно уничтожить солидную армию противника.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Divine Lodestone

Кем строится: Dark Priest

Цена: 7399

Время: 1055

Здоровье: 15092

Улучшенный вариант Lodestone. Дает вдвое больше маны.

Black Dragon

Где строится: Dark Priest

Цена: 44587

Время: 8888

Здоровье: 23946

Скорость: 9,0

Магия: Fire Breath/Fire Ball/Ring of Fire

Урон: 796D/796D, 1592Dr/2025D

Damage Rate: 318

Дальнобойность: 625/675/450

Замечательный лидер для Sky Knights.

Spawn of Belial

Здоровье: 29999

Скорость: 1,8

Оружие: Claws of Belial/Fire Vortex

Урон: 5500D, 55M/2321D, 23M

Damage Rate: 2115

Дальнобойность: 40/200

Божество расы Тарос.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

1. All Hell Broken Loose

Уже 500 лет войска Арамона ведут безнадежную войну против войск некромансера. Но вот появляется посланник Эмен (Emen) в сопровождении небольшого отряда. Что же произойдет дальше?

Задача: разыскать город Abiad и войти в него. Доставить Эмена к колодезю. Эмен должен остаться в живых.

Совсем простенькая миссия. Это даже не миссия, а «освоение интерфейса». Объедините все юниты в одну формацию и двигайтесь на север. По пути можно уничтожать всякую нечисть, которая подвернется под руку. Это дело вкуса. Можете даже немного побродить по окрестностям. Войдя в город, поверните на восток. Там и будет колодезь.

2. Victims, not Victors

Впервые войска Арамона одержали блестящую победу! Некромансер встревожен и посылает вам навстречу усиленный отряд.

Задача: добраться до гарнизона и войти в него. Эмен должен остаться в живых.

Эта миссия ничуть не сложнее предыдущей. Гарнизон находится на севере. Обеспечить безопасность Эмена — плевое дело (на всякий случай его можно держать в центре армии).

3. Order Overturned

Залог победы Арамона — в единении с войсками Веруны. Необходимо установить водное сообщение.

Задача: посадить Жореса (Joreth) с сопровождающей его армией на корабли и отправиться к берегам Веруны.

Столь же легкая миссия. Выйдя из гарнизона, направляйтесь на север, пока не наткнетесь на сторожевую башню (archer tower). Как только Жорес приблизится к башне, к вам подойдут два корабля. Сажайте на них всех и плывите на северо-восток.

4. The Wedge

Враг не дремлет. Летающие твари Зона атакуют портовые города Веруны.

Задача: атаковать порт и уничтожить всех солдат и все корабли.

В вашем распоряжении отряд из десятка дрейков. Это довольно мощные летающие твари. Объедините их в одну группу и летите на запад. Принцип простой — расправляться с врагом поодиночке. Сначала уничтожьте сторожевую башню, затем принимайтесь за корабли. Напоследок — солдаты на берегу.

5. Black Peace

Войска некромансера поднимают голову.

Задача: уничтожить всех солдат противника.

Первая миссия, где вы начинаете что-то строить. Первым делом произведите Dark Masson (в Cabal). С его помощью поставьте два Lodestones на свободные Sacred Sites. Благодаря этому мана потечет к вам рекой: ее потока хватит для непрерывного производства Black Knights. Наштампуйте с дюжину «черных конников» и отправляйтесь всей ватагой «наводить шмон» в соседней деревне (к югу от вас).

6. Jungle Screams

Кирена, правительница Веруны, обеспокоена недавним налетом дрейков на портовые города. Она посылает экспедиционный флот, дабы установить форпост на ближайших землях Зона.

Задача: проплыть по излучине реки и высадиться на песчаный пляж (к северу). Построить четыре сторожевые башни, отразив атаки противника. Жрица (priestess) и флагманский корабль (flagShip) должны уцелеть.

Проще всего высадиться на самую кромку песчаного пляжа, и пусть жрица там поставит все четыре сторожевые башни под прикрытием своих войск. Впрочем, эта миссия очень легкая, и «для остроты ощущений» вы можете сами пройти вглубь территории, вырезая попадающегося врага. Там же можно застолбить и парочку Sacred Sites (просто так). Миссия закончится, как только будут построены все четыре башни.

7. Cleansing

Зон принимает контрмеры.

Задача: сбросить войска Веруны с плацдарма, уничтожив все сторожевые башни.

Простая миссия. Наклепайте дюжину троллей (trolls), дюжину хантеров (hunter) и ведите армию на юг, на песчаный пляж. Достаточно уничтожить четыре сторожевые башни, не обращая внимания на войска противника (разве что те начнут «кусаться»).

8. Without Mercy

Орды Тароса перешли в решительное наступление. Их предводитель Локен переправился через море и готов основать плацдарм.

Задача: уничтожить базу Арамона (все здания и всех солдат в пределах базы).

Это первая миссия, которую можно посчитать более или менее серьезной, ведь здесь вам надо «развиваться» с нуля. Но и она проходится очень просто. Пусть с самого начала Локен застолбит 2–3 Sacred Sites и построит Cabal. Произведите двух Dark Mason в помощники Локену, и пусть все они застолбят оставшиеся Sites на вашей возвышенности (только будьте поосторожнее с Site, находящейся в левом верхнем углу карты: там засада, с которой легко расправятся 5 Black Knights). Постройте еще Abyss и налажьте массовое производство Black Knights и Skeleton Archers (притока маны хватит для непрерывного производства). Всех вновь прибывающих воинов направляйте к выходу с вашей возвышенности. Пусть Dark Mason поставит там парочку Mage Towers (на всякий случай). Как только накопится штук 30–40 Black Knights и Skeleton Archers, можно спускаться на равнину и топтать к базе Арамона, находящейся в левом нижнем углу карты. Двигайтесь не спеша, «утюжа» местность. Подойдя к базе, уделяйте основное внимание сторожевым башням — их надо уничтожать в первую очередь. Как только на территории базы не останется ни одного солдата противника, вы победили.

P. S. С равным успехом эту же миссию можно пройти с помощью 20 Iron Beaks.

9. Unseen Hands

У расы Тарос появилась секретная способность — невидимость, с помощью которой можно совершать диверсионные акции.

Задача: войти в город, найти и убить ведущего алхимика (head alchemist), а затем улизнуть по дороге, ведущей на северо-восток.

Простенькая миссия. С самого начала щелкните по кнопке «cloak» — теперь вас не видит никто, кроме тех, что находятся в непосредственной близости. Поэтому ваша задача — маневрировать, избегая близких встреч с противником. Алхимик находится на пристани, в северо-западной части города. Убить его не составит никакого труда. Правда, за вами увяжется его охрана, от которой, впрочем, несложно отделаться. Главное — успеть выйти из города по дороге, ведущей на северо-восток.

10. Nightmare Legions

Войска Тароса продолжают свое победоносное наступление.

Задача: сровнять с землей базу Арамона и перебить всех солдат.

Эта миссия очень похожа на восьмую. Только чуть труднее, поскольку враг будет оказывать более сильное сопротивление. Но и вы получаете возможность строить новое здание — Temple — и производить там личей и Fire Sprouts.

С самого начала игры пусть Lokken застолбит две Sacred Sites и построит Cabal. Произведите там Dark Masson, и пусть он поставит по одной Mage Tower возле Lodestones, так как враг не замедлит вскоре явиться. (Не пугайтесь, это будет только разведывательный отряд.) Тем временем отправьте Локена в левый верхний угол карты, где он разыщет еще одну Sacred Site и поставит третий Lodestone. Начните производство Black Knights (пока что хватит штук 5), а всю имеющуюся у вас армию направьте по узкому проходу на восток. Затем поверните на юго-восток, где найдете еще одну Sacred Site. Застолбите ее и также поставьте возле нее Mage Tower. Теперь вам надо застолбить еще две Sacred Sites в правом верхнем углу карты. Только не пускайте туда одного Dark Masson — выделите ему двух сопровождающих рыцарей, так как в том углу карты бродят волки.

Теперь мана потечет к вам рекой. Укрепите свои рубежи, поставив еще несколько Mage Towers на особо опасных направлениях. После этого стройте Abyss

и Temple и начинайте массовое производство Skeleton Archers и Fire Spouts. Как только накопите по 30 штук тех и других, можно вылезть из своего «логова» и утюжить все на своем пути. Только не спешите, и пусть Fire Spouts прикрывают стрелков-скелетов. База противника находится в нижнем углу карты (примерно посередине). Для завершения миссии необходимо уничтожить все, включая Lodestones (крепостные стены можно оставить).

Р. S. Если вам больше нравятся Iron Beaks, то можно смести базу противника с помощью 25 этих птичек.

11. Unholy Quest

Войска Тароса продолжают свое побегоносное наступление.

Задача: отвоевать плато и построить там Храм (Temple of Belial). Lokken и Dark Priest должны остаться в живых.

Эта миссия даже легче предыдущей. Вы располагаете все теми же возможностями, а у противника вообще нет базы. Правда, у него с самого начала игры есть внушительный контингент войск, который он введет на плато.

Плато — это то самое место (в центре экрана), где с самого начала игры находится ваш разведывательный отряд (4 юнита). Сразу же отведите этот отряд на воссоединение с основными вашими силами, так как на плато очень скоро нагрянут войска Арамона.

Принцип развития тот же, что и в предыдущей миссии. «Забивайте» Sacred Site, ставьте возле нее Magic Tower и т. д. до тех пор, пока не получите приток маны около +110. Этого притока маны хватит для непрерывной генерации Skeleton Archers и Fire Spouts. Как только накопите около 30 Skeleton Archers и 15 Fire Spouts, можно идти и отбивать плато. Вам даже не обязательно убивать всех солдат противника. Главное — обеспечить безопасность Dark Priest'у, пока он будет возводить Храм на плато. Как только Храм будет построен, миссия завершится.

Р. S. С тем же успехом в этой миссии можно сделать ставку на Iron Beaks.

12. The Ether's Fury

Раса Арамона изобрела пушки. Теперь они могут остановить вторжение Тароса.

Задача: выстоять под напором неприятеля.

Простая миссия, в которой вам почти ничего не надо делать. Самое главное — не трогайте пушки, они и так стоят идеально. Вам нужно слегка маневрировать остальными войсками, дабы пресекать обход с флангов.

13. Madness and Disease

Тем временем Жорес с небольшим отрядом прибыл в царство Веруны. Город Lothol находится под осадой Зона и Тароса.

Задача: доставить Жореса в город. Жорес должен остаться в живых.

Очень простая миссия, в духе самых первых миссий. Самое главное — избегать сражений. Это очень легко сделать, поскольку войска Тароса будут заняты в основном дракой с войсками Веруны. Искомый город находится в левом верхнем углу карты.

14. Unwelcome Guests

Веруна поднимает голову. В ее рядах появился командор Рикс (Rixx), который ведет флот на захват островов.

Задача: изгнать захватчиков со всех островов. Кирена (Kirena) и флагманский корабль Рикса должны уцелеть.

Пусть Кирена сразу же застолбит оба Sacred Sites и поставит Guard Tower (на случай налета грифов). Тем временем пусть флагманский корабль строит Sea Fort. Наклепайте там штук пять Harpoon Ship и посадите на них все ваше войско. Направляйтесь к самому маленькому острову и высаживайтесь на него. При огневой поддержке Harpoon Ships вы легко захватите его. Пусть Кирена застолбит Sacred Site на горе этого острова, а на песчаном пляже постройте два здания Enclave. В одном из них начните непрерывное производство Crossbowmen, в другом — Warriors. Как только ваша армия достигнет 50 — 60 солдат, можно отправляться на завоевание следующего острова. (Только не забудьте перед отплытием поставить Guard Tower.) Схема действий та же самая: высадка в одном месте при огневой поддержке кораблей и неторопливое продвижение вглубь острова. Забиваете Sacred Sites и доводите численность армии до прежнего уровня. Затем — третий остров.

15. Roiling Oceans

Веруна закрепляет свои позиции. Частые набеги летающих тварей Зона.

Задача: продержаться в течение 30 мин.

Базы как таковой у противника нет, зато будут регулярные налеты преимущественно грифов и дрейков (kraken'ы появятся только один раз).

Схема действий такая: подводим флагманский корабль к берегу острова, строим Enclave, там производим Priestess, затем сама жрица ставит парочку Guard Towers возле Lodestone. Одновременно начинаем производить лучников (Crossbowman). И так по всем четырем островам. Начинайте с двух маленьких (там еще надо застолбить по одной Sacred Site).

Все. Никакой флот вам не понадобится. Вглубь островов лучше не ходить. Конечно, заманчиво было бы застолбить там еще несколько Sacred Sites, но не стоит распыляться. Группируйте оборону вокруг Lodestones. Просто сидите и ждите налетов, во время которых не забывайте ремонтировать Guard Towers и маневрировать лучниками.

16. A New Fleet

Раса Веруна узнала секрет пороха от Арамона. Теперь у нее самый мощный флот.

Задача: истребить всех противников.

Эта миссия проходит под девизом «Порох решает все». Основными вашими сухопутными силами будут мушкетеры, защитными сооружениями — бастионы, а кораблями — пушечные Man of War.

По порядку. До отплытия поставьте еще две Guard Towers возле вашего Lodestone. Не спешите грузиться на корабли, так как очень скоро будет налет грифонов и дрейков. Как только будут готовы охранные башни и наступит передышка, грузитесь на корабли и направляйтесь к южной оконечности материка (левый нижний угол карты). Высаживайтесь при огневой поддержке кораблей. Пройдите чуть вперед и займите Sacred Site. Возле этого места вам надо обосновать базу. Ставьте Enclave, производите priestess. Пусть жрица в первую очередь постройте бастион (Bastion), так как вы уже начнете ощущать нехватку боевой мощи (будут все время беспокоить дрейки). С постройкой бастиона проблема защиты практически снимается: пушки бастиона стреляют очень точно и за один выстрел укладывают дрейку. Кроме того, бастион существенно расширяет радиус видимости.

Затем стройте цитадель (Citadel) и начинайте массовое производство мушкетеров. Мушкетеры практически не промахиваются, только имеют весьма малый ради-

ус видимости. Поэтому полезно «разбавлять» их другими войсками с лучшим зрением. Тем временем можно произвести еще одну жрицу и отправить ее на тот остров, с которого вы начали свою игру. Пусть она построит там бастион, тогда за первый Lodestone вы можете совершенно не опасаться.

С группой около 30 мушкетеров можно углубиться на запад в горы и отбить еще одно Sacred Site. В качестве охраны к новому Lodestone достаточно поставить один бастион. Всю группу мушкетеров (пополняйте ее по мере надобности) можно снять с этого места и вести дальше на север. Таким же образом вы отобьете еще две Sacred Sites и перебьете все сухопутные силы противника.

Останутся только морские твари — krakken. Так что теперь стройте Sea Fort и наклепайте штуки 3—5 Man of War. С помощью них вы без труда очистите и морские просторы.

Р. С. При желании эту миссию можно пройти вообще без сухопутных сил, используя только Trebuchet Ships и Man of War. Птички послужат им наводчиками.

17. Walking Towers

Остановить продвижение войск Веруны могут только «каменные гиганты».

Задача: найти Stone Giants и с их помощью разгромить базу Веруны на северо-западе.

«Каменных гигантов» вы найдете в правом нижнем углу карты (4 штуки). Не составит никакого труда с их помощью разгромить базу Веруны, благо что гиганты могут швырять камни через крепостные стены. Можно целиться прямо по мини-карте.

18. War

Победа Зона оказалась временной. Войска Веруны продолжают прибывать и прибывать. Развернулась настоящая война.

Задача: сдержат натиск противника и уничтожить его.

Первым делом займите еще три Sacred Sites (итого у вас будет пять). Теперь надо создать надежную оборону, так как войска Веруны попрут буквально через пару минут. Все Lodestones вы все равно отстоять не сможете, так что сконцентрируйте свою оборону вокруг верхних трех. Штампуйте самые дешевые войска, лучше всего хантеров с их возможностью дальнего боя. Не мешало бы еще сотворить штук 5 krakken'ов и рассредоточить их вдоль побережья.

Неприятель пойдет одновременно с трех направлений, высаживаясь с кораблей в верхней и нижней частях карты и в центре через брод. Ваша задача — «стоять намертво» возле Lodestones и не увлекаться преследованием противника.

Как только первая волна схлынет, займитесь производством более солидных тварей — грифов и дрейков (особенно последних). Когда накопите их штук 10—15, можно отправляться на «зачистку» своей территории. Дело в том, что противник почти наверняка уже построил несколько зданий на вашем материке и начал там производство юнитов. Ваша задача — пресечь это дело в зародыше. Затем можно восстановить парочку Lodestones, если они были разрушены.

Продолжайте штамповать грифов и дрейков, отбивая редкие атаки противника. С армией в 20—30 летающих тварей уже можно начать «утюжить» противника. Пройдитесь по морю, уничтожив флот Веруны, затем углубляйтесь вглубь территории.

19. One Sword

Тирша, правительница Зона, вот уже 100 лет живет в лесах, трансформировавшись в полуживотное. Требуется ее помощь, чтобы нанести удар по войскам Веруны.



Задача: разгромить базу на острове и уничтожить весь флот Веруны.

Пусть Тирша застолбит все Sacred Sites, обеспечив таким образом приток маны в районе +130. Выставлять защиту возле Lodstones не надо, так как противник еще не скоро высадится на вашем материке. Вообще эту миссию рекомендуется не затягивать, тогда пройти ее легче, нежели при переходе в глухую оборону.

Пока Тирша делает свое дело, произведите 2–3 Rocs и с их помощью перебросьте все свои войска на

северо-восточную оконечность острова. Займите там Sacred Site, но дальше не двигайтесь — до крепости противника рукой подать. Начните массовое производство Stone Giants, доведя их число до десятка. Вот теперь можно двинуться на крепость. Пусть «каменные гиганты» отстреливают сторожевые башни (а их там около 20), а остальное ваше войско занимается «мелюзгой». Параллельно с этим производите дрейков и кракенов. Как только с крепостью будет покончено, можно приняться за флот противника.

20. Land Fall

Вновь командор Рикс вступает в игру.

Задача: вытеснить противника из деревень и поставить в каждой из них по четыре сторожевые башни.

Не высаживайтесь на остров, а обогните его с востока и плывите строго на юг, пока не упретесь в материк. Высаживайте свое войско там и стройте Enclave. Первым делом произведите жрицу и доставьте ее на тот остров, мимо которого вы проплыли. Жрица застолбит там еще одно Sacred Site. Тем временем начинайте массовое производство лучников и воинов. Пусть пока ваше войско «потопчется на месте», отбивая редкие атаки встревоженных аборигенов. Как только атаки закончатся, ведите свое войско на юг и займите еще две Sacred Site (вы будете встречать очень слабое сопротивление, так что для этого фактически достаточно того контингента войск, который был у вас в самом начале). Возле каждой поставьте по сторожевой башне (на всякий случай).

Теперь копите войска. Как только их численность достигнет 50–60 человек, можно двигаться на восток и занимать первую деревню Зона. Навстречу вам выйдут толпы троллей и гоблинов, так что заблаговременно держите лучников во втором ряду, прикрывая их воинами. После битвы «отдышитесь», займите отвоеванные Sacred Sites, доведите численность армии до прежнего уровня и поставьте четыре башни (лучше вплотную друг к другу).

Теперь разбейте армию на две равные части: одну из них оставьте в деревне (дело в том, что начнутся налеты дрейков и гигантов, и вам надо будет отстоять башни), а вторую ведите дальше на восток, где упретесь во вторую деревню, огороженную частоколом. За частоколом будут немногочисленные войска (преимущественно хантеры), которые вы разгромите без труда. Сразу же начинайте строительство сторожевых башен, прикрыв подступы с севера (оттуда возможны редкие нашествия гигантов). Как только все четыре башни будут построены, миссия завершится.

21. Ships of Doom

Командор Рикс продолжает наступление.

Задача: оттеснить противника в джунгли. Доставить Кирену на старую дорогу (правый нижний угол карты). Кирена и корабль Рикса должны уцелеть.

Эта миссия очень похожа на предыдущую, только чуть труднее. С самого начала игры постройте на острове Enclave, произведите жрицу и застолбите вторую Sacred Site. Поставьте на острове еще парочку Guard Towers (будут налеты дрейков). Произведите 10 Warriors, 10 лучников и парочку Man of War. Загрузив всех солдат на корабль, плывите на запад. Там и высаживайтесь при огневой поддержке кораблей. Застолбите две ближайшие Sacred Site. Пусть войска поднимутся на гору и прикончат «каменного гиганта» (всегда приятно обезопасить свои тылы). Далее стройте Enclave и цитадель и начинайте массовое производство солдат.

Как только ваше войско будет насчитывать 50–60 человек, можно начать осторожное продвижение на юг. Не забудьте взять с собой Кирену. Одновременно с этим загрузите на корабли двух жриц и направьте их на восток. Упершись в правую кромку карты, направьте корабли на юг. Там они войдут в дельту реки. По двум сторонам захватите Sacred Sites и защитите их парочкой сторожевых башен. Ведите корабли дальше по реке, отстреливая неприятеля по берегам. Основное ваше войско во главе с Киреной должно дойти до левого нижнего угла карты и повернуть на восток (не забывайте занимать Sacred Sites и защищать их сторожевыми башнями).

Остановитесь, немного не дойдя до правого нижнего угла карты. Там пресловутые джунгли, в которых засела очень сильная армия противника, и с наскока ее не возьмешь. Подведите как можно ближе к этому месту свои корабли. По периметру джунглей наставьте сторожевых башен. Подождите, пока ваше войско не достигнет максимума. Вот только после этого можно двигаться в джунгли, и то не факт, что вам удастся разгромить неприятеля с первого раза. Если видите, что проигрываете, то отходите назад, под прикрытие кораблей и сторожевых башен. Поднакопив сил, повторите вылазку. Достаточно довести Кирену до правого нижнего угла карты, после чего миссия завершится.

22. Target practice

Остров Закум — прекрасный форпост для вторжения в империю Зона. Однако воздушная разведка донесла, что на острове есть заключенные.

Задача: с помощью Кирены освободить всех заключенных, посадить их на корабли и переправить к западной стороне маленького острова. Надо спасти как минимум 20 узников. Кирена и флагманский корабль Рикса должны уцелеть.

Первым делом высадите Кирену на маленький остров (возле которого вы оказались с самого начала игры), и пусть она при огневой поддержке кораблей уничтожит вражеские Lodestones и поставит свои. Тем временем возьмите птичку и облетите весь остров с заключенными (особенно южную его часть), дабы иметь представление, с чем вам предстоит иметь дело.

Далее направьте корабли и дирижабль к южной оконечности большого острова. Высадите Кирену, чтобы она первым делом поставила Enclave. Произведите пару катапульти и уничтожьте обе магические башни, «нависающие» над вашим плацдармом. В качестве наводчика используйте дирижабль. Теперь вам надо как следует развиться и укрепиться. Пусть Кирена застолбит оба Sacred Sites на вашем плячке (раньше это не позволяли делать магические башни). Произведите жрицу, и пусть она построит бастион аккурат напротив входа в ущелье. Постройте цитадель и производите в ней в основном мушкетеров, но не забывайте «разбавлять» их кон-

никами и рыцарями. Продолжайте штамповать катапульти. Сделайте еще 3–4 дирижабля (никогда не вредно иметь «лишнюю пару глаз»).

Наберите армию приблизительно из 10 катапульти, 10–15 мушкетеров и 20–25 «охранников» типа рыцарей и конников. На входе в ущелье сформируйте боевой порядок, выставив вперед рыцарей и конников, за ними — мушкетеров, а самом конце — катапульти; пусть Кирена замыкает все шествие. Вот в таком порядке и начинайте медленно продвигаться по ущелью. Только чуть вперед пускайте дирижабли. Принцип простой: дирижабли засекают врага на безопасном для себя расстоянии, после чего вступают в бой катапульти и мушкетеры.

Выйдя из ущелья, отбейте Sacred Site и немного передохните, «подлечив раны». Не мешает там же поставить пару бастионов. Теперь ваш путь лежит на восток — к тюрьме. Так же медленно продвигайтесь, и пусть катапульти снимут всех тюремных охранников (наводка опять же с дирижаблей; иначе они начнут убивать заключенных, как только заметят приближение ваших войск). Только к тюрьме пока что не приближайтесь. Выделите только одного конника, и пусть он подскачет к самой ограде. Завидев его, навстречу вылетит стая «бомбардировщиков» (iron beaks). Пусть конник заманит их под обстрел вашей армии. Здесь важно дать бой в стороне от тюрьмы, так как «бомбардировщики», начав бросать «бомбы» над тюрьмой, могут убить изрядное число заключенных. После отражения воздушного налета можете смело подводить Кирену к изгороди — после этого заключенные станут «вашими» (то есть вы получите возможность управлять ими как обычными юнитами). Но как их вывести из тюрьмы? Ответ простой: дайте катапультам принудительный приказ стрелять по изгороди (используя иконку «attack» либо нажав **A** на клавиатуре). Только предварительно отведите заключенных в сторону, дабы случайно их не побить. После этого надо довести заключенных до кораблей, погрузить на них и отправить к западной части маленького острова. Ваши войска будут прикрывать их отход.

P. S. При желании в этой миссии можно использовать Trebuchet Ships вместо катапульти. Кроме того, можно забросить мушкетеров, лучников и жрицу на горы, «нависающие» над пляжем (это на них стояли Mage Towers). Делается это с помощью транспортных кораблей (просто разгружайте юниты сразу на гору). Пусть жрица построит там бастион. Тем самым вы обретете прекрасный форпост, мимо которого никто не сможет прорваться на пляж.

23. The Butcher of Zakum

Узники тюрьмы Закум повели о пытках, учиняемых палачами Тароса. Главный палач барон Леймер все еще живет и здравствует в своем замке.

Задача: прорваться в замок барона и убить его. По крайней мере один узник должен остаться в живых.

Поначалу эта миссия может показаться трудной. Еще бы: у противника целая база, а у вас только дюжина мушкетеров и три десятка узников. Строить вы ничего не можете и должны распоряжаться только имеющимися силами. Но не все так плохо. Помните только о цели — прорваться в замок и убить барона.

Итак, с самого начала игры разгрузите корабль с мушкетерами. (Маленькая хитрость: одного из узников можно погрузить назад на корабль — так вы всегда будете уверены, что хотя бы один узник останется у вас в живых, если всех, кроме мушкетеров, убьют по дороге.) Объедините узников в одну группу, мушкетеров — в другую, птичек — в третью. Далее двигайтесь на север, стараясь придерживаться правой кромки карты (так вы наткнетесь на меньшее число врагов). Чуть вперед посылайте птичек в качестве разведчиков. Пусть за ними сразу же топают узники,

прикрывая своими спинами мушкетеров, которые будут открывать огонь по появляющемуся противнику. «Поторапливайтесь не спеша», так как время играет против вас: ведь противник все время производит новых солдат. Но можно и не кидаться сломя голову на приближающего противника, а выждать, пока мушкетеры расстреляют его с дальнего расстояния. Можно так рассчитать маршрут, чтобы миновать все магические башни. Ну а если вдруг напоретесь на одну из них, сразу же отходите: потеряете кучу бойцов, да и башня вам ни к чему.

Замок барона находится на возвышенности, подняться на которую можно только в одном месте — с южной стороны. Поднявшись на возвышенность, направляйтесь на северо-восток: там находится вход за ограду замка. Впрочем, вы и так поймете, где вход, так как со стороны ворот в вашу сторону начнут бить две магические башни. Вот теперь бросайте все свои силы прямо к воротам замка. Навстречу вам выбегут несколько защитников замка. Не сражайтесь с ними и не пытайтесь разрушить магические башни. Хитрость состоит в том, чтобы прорваться через открывшиеся ворота. Если прорвется хотя бы десяток юнитов, считайте, что вы уже выиграли: быстренько сориентируйтесь, где находится барон (для этого используйте птичек) и убейте его, не обращая внимания на охрану.

24. Terrible Discovery

Жорес в поисках магической чаши прибыл на остров Loken. Вместо радужного приема он наткнулся на следы недавних сражений. Жореса терзают зловещие предчувствия.

Задача: найти катапульту и с ее помощью разрушить стены, окружающие Heart of Tresh. После этого Жорес должен взойти на центральную площадку.

Искомая катапульта находится в правом верхнем углу карты, на небольшой площадке. Найдя катапульту, берегите ее как зеницу ока — без нее очень трудно справиться с заданием, а разрушить катапульту может любой тролль за пару ударов. Объедините все силы в одну формацию и как можно быстрее двигайтесь на юго-запад. По пути вам придется пару раз остановиться, чтобы дать сражение подходящим (поодиночке) троллям. Старайтесь избегать встреч с неприятелем. Самое главное — как можно быстрее подойти к стене. После этого нацельте катапульту на одно место стены (дайте задание вести принудительный огонь). Теперь ваша задача — обеспечить безопасность катапульты, так как тролли начнут подходить со всех сторон. Будьте внимательны и снизьте скорость игры до самого минимума. Не используйте катапульту для отражения атак, пусть она методически бьет в одно и то же место крепостной стены. Как только фрагмент стены будет разрушен, бросайте все свое войско на произвол судьбы и ведите одного только Жореса внутрь образовавшегося пролома. Внутри никого нет. Как только Жорес взойдет на постамент, миссия закончится.

Предчувствия Жореса подтвердились — магическая чаша украдена.

25. Betrayal

В армии Арамона оказался предатель — лорд Буриаш перешел на сторону темных сил и готов нанести комбинированный удар совместно с войсками Тароса.

Задача: совместными усилиями сжечь деревню Арамона.

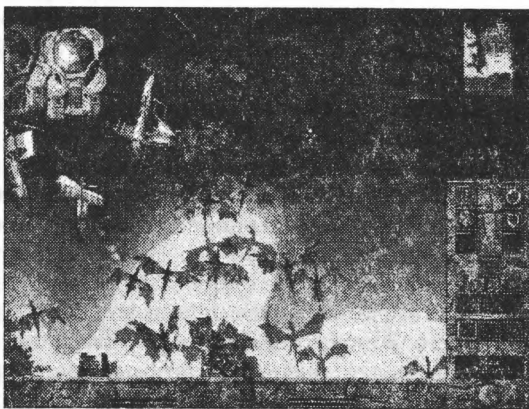
Простая миссия. Сразу же начните производство лучников, катапульт и конников (примерно в равных пропорциях) и застолбите еще парочку близлежащих Sacred Sites. Как только высадятся войска Тароса, объедините их с уже построенными юнитами и ведите к центральной деревне. Особенно не спешите и постоянно подтягивайте вновь созданные войска. Деревня находится под защитой четырех

сторожевых башен (разнесены по дальним углам) и небольшого контингента войск. Все это хозяйство вы снесете без труда. Затем принимайтесь за северную и южную деревни (каждая из них охраняется парой башен). На этом все.

26. *We are the Future*

Лорд Буриаш продолжает свою серию предательских ударов и нападает на священный город Narmar.

Задача: ворваться в город, уничтожить храм Anu и на его месте построить собственный храм Belial.



Тоже простая миссия. Стройте и производите, что хотите, благо что вы командуете объединенными силами Тароса и предателя Буриаша. Только не забывайте комбинировать тяжело защищенных юнитов со стрелками. Также полезно наклепать с полдюжины катапульт или пушек. Параллельно захватывайте Sacred Sites, можно даже под самым городом. Город защищается очень слабо, и по его периметру нет сторожевых башен. В город уже можно лезть, когда накопите штук 30–40 юнитов. Полезно вломиться с двух сторон — через широкие северные ворота и пробив брешь (пушками или катапультами) в западной стене. Сопротивление будет очень слабым. Главную угрозу для вас будет представлять гарнизон из полдюжины пушек. Храм Anu находится в центре города. По его периметру стоят четыре сторожевые башни. Сметите все это, и пусть жрец (darkiest priest) построит свой храм на месте старого.

27. *A Land Not Fit For Humans*

Арамон вторгается на территорию Тароса.

Задача: уничтожить все вражеские блокпосты. Лорд Дернхест должен остаться в живых.

С самого начала игры займите все 6 Sacred Sites на вашей половине карты (три — ниже замка и три — выше его). Стяните все свои силы к двум крайним Lodestones. Теперь ваша задача — обеспечить надежную защиту своих владений. Для этого просто всего протянуть «великую китайскую стену» с севера на юг через всю карту. На этой стене поставьте 6–8 бастioned. Стену делайте не сплошной: оставьте несколько просветов и поставьте в них пушки (на ворота не стоит тратиться). Далее начинайте копить силы. Как только у вас будет армия из дюжины титанов, дюжины лучников, дюжины рыцарей и полдюжины пушек, то можно «вылезать наружу» и начинать планомерно утюжить противника (только предварительно сделайте разведку с помощью птичек). Начните с правого верхнего угла карты, где у врага самый слабый блокпост. Оттуда двигайтесь строго на юг и взберитесь на горы. В горах будет совсем маленький сторожевой пост и, возможно, несколько занятых Sacred Sites. Спустившись с гор (опять же двигаясь на юг), вы сразу же наткнетесь на основной блокпост противника, главная защита которого — 4 магические башни. Как только разнесете их, считайте, что выиграли. Далее останется только зачистить всю территорию. Для завершения миссии надо разгромить буквально все, до последних Lodestones.

28. Bury the Dead

Лорд Дернхест в главе небольшого войска совершает стремительный бросок к городу Шекеlesh.

Задача: провести все войско через долину на север. Лорд Дернхест должен остаться в живых.

Весьма простая миссия. Для начала «уплотните» всю группу, поставив в центр лорда и лучников. Объедините всю группу, за исключением лорда, в одну формацию и начинайте медленное движение на север. По пути вам будут попадаться разрозненные группы зомби. Самое неприятное место — проход через ущелье, во время которого вас будут обстреливать caged demons, засевшие на вершинах гор. Достать вы их никак не можете, поэтому лучше быстрее пройдите злополучное место. Вообще старайтесь двигаться быстрее, потому что у противника на севере находится «заводик», который регулярно «выплывает» зомби. Громить этот «заводик» не обязательно. Лучше сразу же проведите лорда к верхней кромки карты, после чего миссия закончится. Самое главное при прохождении этой миссии — держать лорда подальше от возникающих заварушек, дабы его ненароком не пришибли.

29. Empty Streets

Стремительный рейд лорда Дернхеста увенчался успехом: его отряд вышел к практически незащищенному городу Шекеlesh.

Задача: дойти до центра города. Лорд Дернхест должен остаться в живых.

Эта миссия очень похожа на предыдущую, даже легче. Действуйте в том же духе. Вы столкнетесь с зомби и с новыми тварями — devourers. Это довольно мощные бестии, но вы легко их забудете, имея такую сильную армию. Путь к центру такой: с самого начала идите на север, наткнувшись на стену, поворачивайте на запад и следуйте вдоль стен по часовой стрелке. Сделав один оборот по спирали, вы выйдете к центру города.

30. Death Squads

Опьяненные успехом, войска лорда Дернхеста празднуют легкую победу. Но враг не дремлет.

Задача: перебить немногочисленную охрану снаружи крепостных стен.

Тоже легкая миссия, хотя в вашем распоряжении только парочка Blade Demons и одна гаргулья. Главное — действовать «без шума и пыли», то есть, не устраивать драк возле крепостных стен и уж тем более не заходить внутрь (тогда придется иметь дело с титанами и рыцарями). Гаргулья будет служить вам разведчиком. Принцип простой: расправляться с охраной поодиночке. В случае чего пусть демоны отходят и втихую подлечиваются. Вам надо убрать только 8 юнитов противника — это пехотинцы и лучники.

31. Slaughter of Shekelesh

Итак, наружная охрана перебита. Путь в город свободен.

Задача: уничтожить весь гарнизон крепости.

В крепости весьма внушительный гарнизон, но к вам все время будет подходить подкрепление. Главное — держать все свои войска вместе, и пусть враг сам нарываться на неприятности. Всех Sky Knights полезно выделить в отдельный отряд, с помощью которого можно заблаговременно нападать на те подходящие отряды противника, в которых нет стрелков. География местности вам знакома по 29-й миссии.

В конечном счете надо дойти до центра города и снести там все защитные укрепления (бастионы и сторожевые башни).

32. Bait

Переговые отряды Веруны углубились в джунгли Зона. Как бы их остановить?

Задача: заманить противника в ловушку и уничтожить. Используйте Death Totems.

Тоже простенькая миссия. В вашем распоряжении всего-навсего один хантер. Используйте его как приманку, подведя к войскам Веруны. После этого драпайте в верхний правый угол карты, где расположены ваши тотемы. Они сделают свое дело.

33. The Quiet Man

Ваш герой-хантер отправляется в разведку.

Задача: узнать местоположение всех постов противника.

Самое главное в этой миссии — подойти и уйти незамеченным. Ни в коем случае не ввязывайтесь в драку — это верный конец. Для этого используйте возвышенности, с которых дальше видно.

С самого начала игры залезьте на пригорок южнее вас — с него вы увидите первый пост. Далее вам надо обогнуть этот пост и в любом месте залезть на центральную возвышенность. Далее обходите эту возвышенность по периметру. С нее вы увидите все 5 оставшихся постов. Как только найдете последний пост, миссия и закончится.

Замечание: заведя пост, хантер издает характерный рык, так что не отводите его в сторону, пока не услышите этот рык; иначе будет считаться, что хантер не обнаружил этот пост, хотя вы сами его прекрасно разглядели.

34. Vengeance

Час возмездия пробил. Войска Зона скрытно пробрались к побережью, на котором армия Веруны устроила свою базу.

Задача: уничтожить противника.

Достаточно тяжелая миссия. У вашего противника уже отстроена приличная база и имеется солидный контингент сил, тогда как вам приходится начинать с нуля. Основной принцип начальной стадии этой миссии — не высовываться раньше времени. Враг пока что «не знает» о вашем присутствии и не будет посылать «ударных кулаков» до тех пор, пока вы сами о себе не заявите.

Прежде всего застолбите все Sacred Sites на территории леса (на пляж не суйтесь!). Сразу же позаботьтесь об их охране, поставив возле каждого Lodestone как минимум по одному Death Totem. Далее начинайте производить дрейков и Stone Giants. Как только будет готово штук 10 «каменных гигантов» и штук 2 — 30 дрейков, можно потихоньку начинать наступление на базу противника. Пусть впереди идут Stone Giants, а за ними — вся остальная рать, включая шаманов. Дрейки пусть кружатся над вашей армией. База противника находится на возвышенности, в правой части карты. На возвышенность ведут два входа: первый — возле моря, второй — у правой кромки карты. Штурмуйте базу через второй вход, так как первый вход прикрывает еще и флот противника. Гиганты сметут бастионы и останутся прикрывать вас у подножия возвышенности, так как взойти на возвышенность они не могут (габариты не позволяют).

Врывайтесь на отвоеванный пятачок и переходите в глухую оборону, ставя как можно больше тотемов вокруг отвоеванного Sacred Site. Пусть дрейки патрулируют

лагерь. Наладьте массовое производство Stone Giants и дрейков. Сами пока что не атакуйте — пусть противник сам лезет на рожон и гибнет пачками. Переходите в наступление лишь тогда, когда войска девать станет некуда. Все защитные сооружения сносите с помощью Stone Giants, а остальные ваши войска пусть их прикрывают от нападений всякой «мелюзги». Не стремитесь занять сразу всю возвышенность, лучше постепенно оттесняйте противника.

Затем вам предстоит наклепать дюжину армию дрейков (штук 50 — 70) и разгромить флот противника, обосновавшийся к северу от возвышенности.

35. Emen's Message

Предатель лорд Буриаш выдвинул ультиматум королю Арамона: он обещает пощадить всех мирных жителей в случае добровольной сдачи города. Король не верит Буриашу и посылает Эмена с отравленным клинком вместо верительных грамот.

Задача: убить Буриаша и вернуться живым в замок.

Очень простая миссия. Буриаш разбил свой лагерь на юго-востоке от замка (в деревне), там вы его найдете и убьете без труда. После этого как можно быстрее «делайте ноги». Бегите строго по дорогам — так существенно быстрее. Как ни странно, но самая главная опасность в этой миссии — не острые клинки телохранителей Буриаша, а «дружественный огонь», который будет открыт по вашим преследователям, как только вы подбежите к замку. Забегите в замок, и миссия автоматически закончится.

36. Common Folk

Узнав о смерти Буриаша, простой люд воспрянул духом. Появилась предводительница Эйла (Ayla), призывающая крестьян взяться за топоры и вилы и изгнать нечисть с родной земли.

Задача: завербовать как можно больше крестьян, захватить Trebuchet и с его помощью разгромить базу Тароса.

Оригинальная миссия. Походите по всем деревням и завербуйте всех крестьян (они становятся вашими юнитами, как только Эйла подходит к ним достаточно близко). Насобирайте штук 30, теперь осмотритесь. База Тароса прижата к правой кромке карты, в нее ведут две дороги. Чуть не доходя до нее увидите небольшой форпост, где и находится искомый Trebuchet, без которого невозможно пройти миссию.

Объедините всех крестьян в одну группу и направляйтесь всей оравой по верхней дороге. По пути придется убить несколько стражников. Пройдя через ущелье, поворачивайте на юг, к форпосту. По вам откроют огонь со сторожевой башни, но не обращайтесь на это внимания и упорно двигайтесь к центру форпоста. Как только приблизитесь к Trebuchet'у (к нему должна подойти Эйла и как минимум 5 крестьян), он перейдет на вашу сторону. Вместе с ним перейдет и сторожевая башня.

Теперь вам надо открыть огонь из Trebuchet'a по базе Тароса. Для наводки используйте мини-карту (по ней же можно указывать цель стрельбы): вражеские здания и юниты отмечаются на ней красными точками. Первым делом снесите все 4 сторожевые башни, прикрывающие оба входа на базу. Целиться можно прямо по основной карте, так как сторожевые башни стоят на характерных квадратных выступках (то есть ведите принудительный огонь по ним). Останутся еще два здания неподалеку от западного входа. Чтобы скорректировать огонь, можно приказывать крестьянам подойти чуть ближе, чтобы здания оказались в поле вашего зрения. После этого вам останется только добить несколько солдат, патрулирующих дороги. Не забудьте еще уничтожить Lodestone в правом верхнем углу базы. После этого миссия закончится.

37. The Heart of Thesh

Жорес со своим отрядом достиг столицы Тароса. Разведка донесла, что священный артефакт — The Heart of Thesh — находится в храме на окраине города.

Задача: скрытно проникнуть в храм и выкрасть артефакт. Жорес должен уцелеть.

Искомый храм находится в северо-восточной части дворика. В сам дворик можно войти только с юга. Идите одной группой, прижимаясь к стенкам и стараясь не привлекать к себе внимания. Старайтесь избегать стычек, проскальзывая за спинами стражников. В прохождении миссии будут два трудных момента. Первый: вход во дворик охраняют две магические башни, которые обязательно откроют по вам огонь. Поэтому постарайтесь как можно быстрее проскочить ворота (вдоль стенки на восток). Второй момент: возле храма стоят два лучника-скелета, которые наверняка откроют стрельбу. Снимите их с помощью своих лучников. Берегите Жореса! Жорес должен подойти к западной части храма, после чего миссия завершится.

38. A Weaving of Forces

Жорес узнал тайну артефакта. Оказывается, что с его помощью можно призывать мощных тварей. Для этого надо принести в жертву несколько животных на Священном Алтаре.

Задача: найти трех оленей и принести их в жертву на Священном Алтаре. Появится дракон, с помощью которого надо уничтожить базу Тароса на севере.

Отправьте всех служителей Ану (Acolytes of Anu) в лес, где они разыщут трех оленей (олени обычно пасутся в левом нижнем углу карты). Надо только подвести одного из служителей достаточно близко к оленю, после чего он становится вашим юнитом. Подведите всех трех оленей к алтарю, и пусть солдат забьет их (олени надо подвести как можно ближе, иначе солдат просто не сможет убить их). Появится дракон, с помощью которого не составит никакого труда уничтожить лагерь Тароса в левом верхнем углу карты. Сначала уничтожьте Кеер, затем принимайтесь за солдат. Не забудьте и про Lodestone. Совет: применяйте Eartquake — очень эффективное заклинание как против зданий, так и против больших скоплений противника.

39. Splendorous Wings

У Арамона теперь появилась мощная «игрушка» — Dragon of Anu. Пусть трепещут таросианцы!

Задача: уничтожить всех захватчиков.

Очень легкая миссия. В принципе, ее можно пройти только с одним драконом. А здесь вам еще придается наземная группа поддержки. Используйте Earthquake и в случае чего отлетайте в сторону и подлечивайтесь.

40. Burning Into History

Легендарный дракон приходит на выручку войскам Веруны.

Задача: уничтожить всю армию Зона.

Эта миссия очень похожа на предыдущую. Действуйте в том же духе. С самого начала игры отдайте приказ кораблям высадить войска на восточном побережье. Не дожидаясь окончания высадки, направьте дракона в самую гущу наступающих войск Зона и мечите Earthquake направо и налево (старайтесь только не задеть здания и юниты Веруны). Как только высадка закончится, направляйте свои войска

к ближайшим постройкам Веруны: пусть они там займут оборону. Пусть туда же пойдут и корабли (поддержка с моря никогда не помешает). Управляйте только драконом, стараясь с помощью землетрясений уложить одновременно как можно больше юнитов противника. Эта миссия тоже не должна вызвать никаких затруднений (в принципе, ее можно пройти с помощью только одного дракона). Летучих мышей лучше всего добивать с помощью fireball'а. Как только сгинет последняя мышка, так миссия и закончится.

41. Collapse

Армия Зона отступает под натиском объединенных сил Веруны и Арамона. Тирша, королева Зона, серьезно ранена.

Задача: отойти на восток, прикрывая Тиршу. Тирша должно уцелеть.

Тоже простая миссия. Выделите Тирше в сопровождение отряд гоблинов (на всякий случай — отбиваться от волков) и отправьте их на восток. Все остальные силы объедините в одну армию и займите оборону, дабы неприятель не догнал Тиршу. Такую оборону лучше всего устроить чуть к востоку от лагеря, на возвышенности, блокировав тем самым вход на нее. Миссия закончится, как только Тирша достигнет правой кромки карты.

42. Escape

Войска Зоны продолжают продираться сквозь ряды противника, стремясь отвести Тиршу в безопасное место.

Задача: отойти на северо-восток.

Эта миссия сложнее предыдущей. Теперь вам придется пробиваться с боем, наталкиваясь на засады противника. Так что войск вам потребуется чуть больше, чем дается в самом начале игры. Поэтому сразу же застолбите обе Sacred Sites и начните производить хантеров (лучше одновременно двумя шаманами). Параллельно наклепайте штук 5 летучих мышей и две из них отправьте в правый верхний угол карты (потом будет ясно, зачем это делается). Как только у вас будет штук 15 хантеров, настанет время трогаться в путь (дело в том, что войска противника тоже прибывают). Вперед пускайте летучих мышей. Это прекрасные разведчики, и они будут заблаговременно нащупывать противника. Одновременно они будут служить наводчиками для вашего Stone Giant'а. Главную опасность для вас представляют мушкетеры и мортиры (мортир будет штуки 2—3).

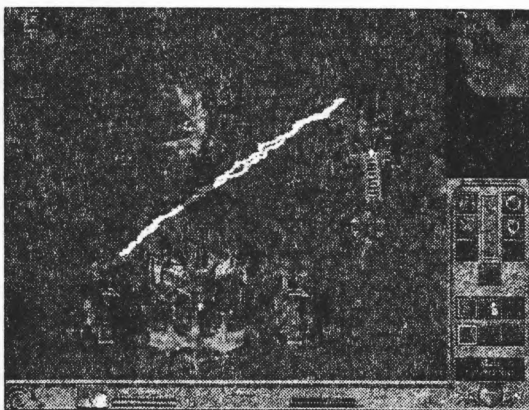
Шаманов же оставьте около Sacred Sites, и пусть они продолжают клепать хантеров. Наметьте себе маршрут и старайтесь не отклоняться от него — лучше проскочить засаду, чем вступать в затяжное сражение. Однако примерно на полпути ваши силы заметно поредеют. К этому моменту будет готово еще штук 6—8 хантеров, направьте их в свои ряды и продолжайте двигаться дальше. Когда подойдете к возвышенности и до цели уже будет рукой подать, у вас почти не останется войск. Бросайте их на произвол судьбы и направляйте Тиршу в правый верхний угол карты, между рядами тотемов. Казалось бы, дело сделано, ведь тотемы будут прикрывать отход Тиршы. Но не тут-то было! Из засады на западе выскочат штук 6 варваров и быстренько догонят Тиршу (они бегают значительно быстрее нее), и тогда тотемы не успеют ее защитить. Вот тут-то и пригодятся те две летучие мыши. Когда Тирша еще будет только подходить к тотемам, поднимите мышей в воздух и направьте их на запад. Они вовремя раскроют засаду варваров, и тотемы заблаговременно откроют по ним огонь. Благодаря этому у Тирши появятся реальные шансы добежать до правого верхнего угла карты.

43. Precious Cargo

Войска Веруны и Арамона приблизились к городу Элем — столице Тароса. Злой маг Локен что-то задумал и хочет во что бы то ни стало спасти мистическую бутылку.

Задача: вывести вагон с бутылкой (bottle wagon) из города и провести ее по южной дороге.

Эта миссия покажется вам невыполнимой, если вы попытаетесь пробиваться строго на юг. Дело в том, что за защитной стеной стоит целая батарея пушек, которая расстреляет вас прежде, чем вы к ней приблизитесь. Но приглядитесь: слева в защитной стене имеется еще один пролом, причем этот пролом вообще не охраняется. Вот через него можно обойти батарею и вырваться на ту же южную дорогу. Опасайтесь только дирижаблей, которые прилетят с востока со второй волной войск противника. Поэтому не мешкайте и направляйтесь в нужный пролом сразу же, как только разделаетесь с первой волной противника. Если дирижабли засекут ваш конвой, то плохо дело: они послужат наводчиками все для тех же пушек, да и вторая волна «сядет вам на хвост». Далее маневрируйте: можно проскочить все конвои, не вступая ни в какие стычки.



44. The Noose Draws Tighter

Объединенные силы Веруны и Арамона штурмуют Элем.

Задача: прорвать две линии обороны и завести 20 пушек во внутренний дворик. Элсин и Кирена должны остаться в живых.

Крутая миссия, но тем интереснее играть. С самого начала игры вы зажаты в правом нижнем углу карты. Вокруг — сплошные крепостные стены с магическими башнями. Хорошо хоть вам дан приличный контингент войск, так что на первых порах его вполне хватит для обороны.

Заняв обе Sacred Sites, первым делом произведите несколько птичек и заставьте их патрулировать ваш пятачок. Тем самым вы существенно увеличите радиус своего обзора, так что враг уже не застанет вас врасплох. Затем поставьте один бастион и Trebuchet. Начните массовое производство пушек и мушкетеров. А пока строится ваша армия, займитесь отстрелом магических башен противника (с помощью Trebuchet'а; птички будут служить наводчиками). В первую очередь уничтожьте все башни по периметру вашего пятачка, дабы те не препятствовали вашим маневрам. Затем раздолбите стену, не пускающую вас на север (ведите принудительный огонь из пушек). Сразу за стеной вы обнаружите Sacred Site, поставьте на нее Divine Lodestone и закрепитесь на новом месте (парочка бастионов, парочка мортир и с десяток пушек и мушкетеров). Запустите парочку дирижаблей для лучшего обзора. Тем временем продолжайте расстреливать магические башни противника — все дальше от вас на запад. По возможности разведайте всю местность (с помощью птичек), особенно по направлению к левому нижнему углу карты. Займитесь производством золотого дракона.

Ну вот вы раздолбили все башни до левого нижнего угла карты, у вас есть золотой дракон, 20 лишних пушек и 20 лишних мушкетеров (под «лишними» понимаются

ся те, которые можно безболезненно снять с обороны вашего лагеря). Теперь самое время прибавиться в левый нижний угол карты. Двигайтесь не спеша, используя золотого дракона в качестве разведчика и наводчика. В левом нижнем углу карты вы найдете целую кучу Sacred Sites. Теперь ваша задача — создать там солидную базу и хорошо укрепиться. Бастионов придется поставить с полдюжины. Постройте нужные здания и начните там массовое производство опять же пушек и мушкетеров. Поставьте 3—4 Trebuchet'a и начните выносить башни и здания противника к северу от вас — там у Тароса «непрерывная база» вплоть до верхнего левого угла карты. В ходе всего этого дела вам придется выдержать не одну массовую атаку, причем с различных направлений, так что старайтесь распределять свои войска равномерно. Не забывайте и про раннее обнаружение противника (с помощью патрульных птичек и дирижаблей) — ведьмы могут нанести солидный урон, если их вовремя не обнаружить и не расстрелять еще на дальних подступах. Много неприятностей доставляют и Fire Demons, которые могут плеваться огнем со значительного расстояния, оставаясь для вас невидимыми.

Как только исчерпаете лимит строительства (в миссии можно иметь одновременно не более 200 юнитов), идите сами атаковать противника, двигаясь строго на север (выводите буквально всех из второй своей базы). Вам предстоит прорвать 2 линии обороны. Каждая линия огорожена неразрушимой каменной стеной. По стенам любят прогуливаться лучники-скелеты и ведьмы. Золотого дракона опять же используйте в качестве разведчика-наводчика. Ваших сил в принципе должно хватить, чтобы смять обе линии и прорваться во внутренний дворик (если нет — соорудите еще одну мини-базу после первой линии, отдышитесь и наберитесь сил). Только вряд ли у вас сохранится 20 пушек (именно столько нужно для успешного завершения миссии). Поэтому приведите в дворик Mage Builder'a, постройте Кеер и начинайте производить там пушки, пока их число не достигнет 20. Только держите ухо востро, поскольку по окрестностям еще рыщут недобитые банды противника.

45. *Beset with Danger*

Эскорт с ценным грузом продолжает двигаться дальше.

Задача: довести вагон с бутылкой (bottle wagon) до южной кромки карты.

Эту миссию можно пройти весьма легко, если не торопить события. С самого начала игры соберите охранников плотным полукругом вокруг вагона и ждите. Первыми появятся полдюжины воинов с мечами (Warriros), которые будут упорно пытаться пролезть к вагону (не вступая в драку) и будут автоматически уничтожены. Затем подвоят 3 варвара с двумя магическими лучниками. С варварами выйдет та же история, а вот на лучников загода награвите своих Sky Knights, так как лучники норовят стрелять с дальнего расстояния. Потом подойдут мушкетеры (двумя группами: 2+3). Этих лучше всего «угостить снежками» (ведьмы применяют заклинание Ice Storm).

Далее наступит затишье и, сколько бы вы ни ждали, никто не появится. Казалось бы, путь свободен. Но это не так. У побережья стоит флот Веруны и начнет вести огонь по вашей процессии, как только она начнет огибать с востока центральную гору. Конечно же, эта проблема решается просто: гору надо обходить с запада, по бездорожью. Но тут вторая загвоздка: как только повозка подойдет к горе, в нижней части карты появится весьма солидная группа противника: 3 берсерка, 1 варвар, 2 титана, 2 амазонки и 3 конника (Horsemen). И тогда будет справиться с ней нелегко, но все же можно (организовав такую же оборону вокруг повозки). Но можно и схитрить. Сначала отправьте в нижнюю часть карты всех ведьм и равномерно их рас-

средоточьте там. Лишь потом двигайте повозку с остальной частью охранников, поскольку та самая группа противника реагирует только на приближение повозки. И тогда ведьмы смогут «закидать снежками» врагов еще на безопасном расстоянии от повозки. После этого вам останется только довести повозку до нижней части карты, держась как можно дальше от берега.

46. *The Heart of Elam*

Армии Веруны и Арамона ворвались в Элем. Идут уличные бои.

Задача: перебить всех врагов до последнего солдата. Элсин и Кирена должны выжить.

Тоже крутая миссия, с «водным сценарием».

Образовав формацию, направляйтесь всей гурьбой на запад. Скоро вы наткнетесь на вражеский Lodestone, охраняемый зомби и скелетами-лучниками. Самое главное в этой стычке — «засветить» скелетов, дабы постараться расправиться с ними как можно раньше. Для этого можно использовать не только быстроходных конников, но и самих Элсина и Кирену — ведь «запас прочности» у них очень большой. Расправившись с врагами, действуйте очень быстро по следующему плану. Ставьте Lodestone, затем — Enclave и сделайте двух птичек. Сразу же поставьте птичек на патрульный облет вашей территории, так вскоре подвалит дюжина скелетов-лучников. Далее стройте Цитадель и начинайте массовое производство мушкетеров. Одновременно с этим постройте бастион, защищающий вас с юга; протяните стену, блокирующую подход с южного направления. А пока все это строится, производите еще одну птичку и направляйтесь с ней в разведку. Вы успеете открыть примерно четверть карты, как на вашу базу нападёт весьма солидная группа: парочка Sky Knights при поддержке нескольких Iron Beaks (эти подойдут со стороны моря, с юго-западного направления) плюс поддюжины Blade Demons вкупе с пятеркой Fire Demons (с южного направления). К этому времени у вас обязательно должен быть готов бастион и хотя бы поддюжины дополнительных мушкетеров. Битва предстоит нелегкая, самое главное в ней — «засвечивать» Fire Demons, для чего используйте Элсина и Кирену (ваши птички довольно быстро будут сожжены).

Отразив эту атаку, обратите внимание на узкую полоску суши, тянущуюся от вас на запад. Вскоре по ней пойдут с поддюжины Fire Demons. Расправиться с ними будет очень легко — достаточно поставить там стену, а за ней расположить стрелков. После этого все ваше внимание должно быть приковано к юго-западному и южному направлениям. Оттуда начнутся атаки Ghost Ships, которые будут стремиться высадить десант на ваше побережье. Поэтому надо бы успеть поставить еще парочку бастионов и произвести еще поддюжины мушкетеров.

Далее замените Lodestone на «божественный» аналог, постройте Sea Fort и произведите там штук 6 Harpoon Ships. Под прикрытием этих кораблей ведите жрицу, Priest of Lihр и поддюжины мушкетеров на юг, пока они не найдут Sacred Site. Пусть жрец ставит Divine Lodestone, а жрица тем временем — бастион. Далее сместитесь чуть на восток, где найдете вторую Sacred Sites. Повторите ту же операцию. Теперь вы обеспечили себя солидным притоком маны: примерно +135. Надо как следует закрепить свои позиции. Для этого возле каждого Lodestone поставьте еще по парочке бастионов, прикрывая южное и юго-западное направления. Именно оттуда ждите налетов Black Knights. Так что не мешало бы произвести еще поддюжины мушкетеров.

Далее по той же схеме сместитесь еще немного на юго-запад и займите там несколько Sacred Sites, не забыв как следует закрепиться. Это даст вам приток маны

около +200. Все, можете отдыхать. Переломный момент в игре наступил. Далее будет значительно легче.

Теперь можно начинать громить противника. Лучше всего для этого использовать флот Веруны: он очень мощный, сравнительно недорогой и многоцелевой. Кроме того, корабли движутся значительно быстрее, чем сухопутные войска. Наконец, не будет проблем с Blade Demon'ами и прочими тварями, сильными в рукопашном бою — они просто не могут атаковать корабли и тем самым превращаются в беззащитные мишени. Есть только одна загвоздка: мосты будут блокировать проход кораблей. Но эта проблема решается просто: упершись в мост, ведите жрицу, и пусть она ставит Sea Fort за мостом. Там вы сделаете новый флот, а старый будет прикрывать уже отвоеванные рубежи. Типичный состав флота: 12 Harpoon Sips (для защиты от летающих тварей), 6 Man of War (мощный удар по суше) и 3 Trebuchet Ships (чтобы достать удаленные мишени). Флоту необходимы разведчики-наводчики. На первых порах сгодятся птички, затем замените их драконами.

Начните с правого нижнего угла карты. Эту базу противника вы уничтожите без малейшего труда. Затем принимайтесь за верхний левый угол карты. Там тоже все просто. Единственная трудность возникнет с Dark Priest — мощная гадина, так что против него бессильны даже два ваших дракона (Sea Dragon и Gold Dragon). Кроме того, Harpoon Ship наносят ему мало вреда, потому как часто промахиваются, да и стрелы их слабоваты. Можно пойти на следующую хитрость. Заранее подготовьте отряд из 25 — 30 мушкетеров и держите его в засаде. Затем используйте драконов в качестве приманки, чтобы Dark Priest напоролся на мушкетеров. Пара их дружных залпов — и дело сделано.

Потом останется база в левом нижнем углу карты. С ней придется потяжелее, так как флот не может подойти достаточно близко. Здесь не обойтись без сухопутных войск. Поэтому подводите жрицу и mage buider'a, и пусть они под прикрытием вашего флота строят Кеер и Цитадель. Начните в них массовое производство мушкетеров и пушек. Мушкетеров потребуется штук 40, пушек — штук 10. Если появится сообщение, что лимит строительства (200 юнитов) исчерпан, просто расформируйте юниты, оставшиеся у вас глубоко в тылу.

Перед наступлением надо уничтожить все Mage Towers, коих там с полдюжины. Выносите их с помощью Trebuchet Ships, а в качестве наводчиков используйте драконов. Далее потихоньку двигайте сухопутные войска. Основное препятствие — все те же Dark Priests, которых надо заманивать под выстрелы мушкетеров. Других проблем быть не должно. Как только уничтожите последнего солдата противника, миссия и закончится.

47. Sea Shadow

Караван с ценным грузом продолжает двигаться дальше.

Задача: довести вагон с бутылкой до южной гавани и загрузить его на корабль. Провести корабль на север.

Карта этой миссии очень похожа на карту 45-й миссии: есть все то же опасное побережье, с которого ведет огонь флот Веруны, а дорога так же тянется с севера на юг (разве что нет горы в центре). Только условия будут чуть посложнее: теперь почти все время с востока будут подходить свежие силы противника. Правда, и вам будут помогать союзники, подходящие с запада (они отображаются белыми точками), однако силы их явно слабее и управлять ими вы никак не можете.

Идея прохождения миссии такая: двигайте вагон, прижимая его как можно ближе к левой кромке карты (насколько позволяют горы). Пусть Fire Mages и ведьмы

(переведите всех ведьм на режим использования магии thunderbolt) прикрывают его движение, стараясь не ввязываться в сражение: пусть себе «зеленые» воюют с «белыми». А вот Sky Knights рекомендуется использовать очень активно, помогая «белым». При этом вы почти ничем не рискуете, так как «зеленые» обычно увлечены сражением с «белыми» и не обращают на Sky Knights никакого внимания. Выжигайте ими все стреляющие юниты противника, в первую очередь мушкетеров и Magic Archers. И сразу же переключайте их на тех, кто попытается атаковать ваш караван.

В этой миссии будет только одно трудное место, когда с севера на вас нападет отряд берсерков (штук 5). Так что обязательно прикрывайте тыл вагона. В принципе, на это дело можно отрядить одну ведьму: пусть она плетется где-то в хвосте и вообще не ввязывается в драки, накапливая тем самым ману. А как только появятся берсерки, пусть она угостит их «снежком» (Ice Storm).

Старайтесь не задерживаться, соблазняясь идеей сначала выжечь с помощью Sky Knights неподвижно стоящих в засаде воинов противника. Это может обернуться против вас, так как почти непрерывно подходят все новые силы противника.

Как только доведете вагон до южной гавани и увидите там корабль, считайте, что уже выиграли миссию. Дальше остается погрузить вагон на корабль и доплыть до верхней кромки карты. Вас может атаковать флот противника, но от него легко уйти, перейдя в режим невидимости (cloak). Рекомендуется плыть сначала вдоль нижней, а затем вдоль правой кромки карты.

P. S. Есть другой способ прохождения этой миссии. Он более надежный, но затяжной. Идея заключается в том, чтобы вообще не двигать тележку, пока не рассчитите весь путь с помощью Mirazi и одного Sky Knight (остальные силы пусть прикрывают тележку со всех сторон). Сначала дождитесь, пока «зеленые» прикончат всех «белых» и замрут на месте. Затем осторожно продвигайте Sky Knight, используя его как наводчика для Mirazi. Mirazi же будет приканчивать всех поодиночке (целясь по мини-карте), кидая свой нож с дальнего расстояния, оставаясь вне пределов видимости противника.

48. The Heavens Will Quake

Объединенные силы Арамона и Веруны погошли к цитадели Локена.

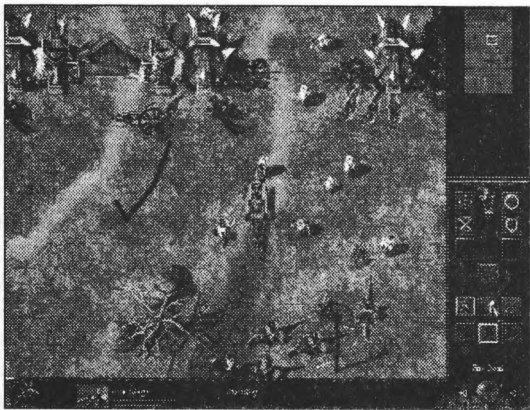
Задача: убить Локена.

Поставьте Lodestone и равномерно рассредоточьте вокруг него свою армию в два эшелона: стрелки, как всегда, позади. Далеко не ходите, так как довольно близко от вас находятся Mage Towers (по всем направлениям). Постройте Enclave и сделайте пару птичек. Заставьте их патрулировать вашу территорию. Ставьте Цитадель и начинайте массовое производство мушкетеров. Не успеете вы склепать парочку, как на вас нападет элитная армия ветеранов. Враги будут идти практически одновременно со всех направлений, но сдержат натиск можно ценой гибели лишь 3—4 ваших юнитов.

Далее вам надо пройти чуть на север, где находится Sacred Site. Только вам будет мешать одна Mage Tower. Чтобы уничтожить ее, заставьте одну из птичек летать так, чтобы эта башня постоянно находилась в поле вашего зрения. Подведите катапульты на достаточно близкое (но безопасное для них) расстояние, и они сами откроют огонь по этой башне. Тем временем произведите Priest of Lihg (или воскресите, если найдете его труп неподалеку), и он поставит Divine Lodestone. Замените первый Lodestone на усовершенствованный аналог и возобновляйте массовое производство мушкетеров. Делайте только их, так как впереди — нелегкое сражение с летающими юнитами противника. К вам подвоят одновременно штуки 4 Dark

Priest и штук 5 Sky Knights. Так что к этому времени надо обязательно иметь около 40 мушкетеров.

После отражения атаки ставьте Trebuchet и начинайте уничтожать все магические башни, мешающие вашему расширению. Одновременно укрепляйте свой лагерь, строя бастиионы по всему периметру. Займитесь разведкой местности. Как только с башнями будет покончено, займите еще одно Sacred Site к югу от вас. Поставьте и там парочку бастиионов и обнесите всю вашу территорию крепостной стеной. Пусть дирижабли летают вдоль крепостных стен, своевременно выявляя надвигающегося противника.



Теперь вам надо устроить «охоту за скальпом». Возьмите Элсина, пару десятков мушкетеров и дирижабль. В этом составе осторожно продвигайтесь на юг. Ваша задача — найти и прикончить Dark Mason, а затем воскресить его. Благодаря этому вы получите доступ к юнитам Тароса.

Пусть теперь Mason построит Temple, где вы начнете массовое производство Sky Knights. Сразу же дайте им задание патрулировать вашу базу — так они потихоньку будут набираться опыта, уничтожая противника. Параллельно созовите двух драконов — Black Dragon и Sea Dragon. Как только будет готово штук 15 — 20 драконов, уже можно приступать к активным действиям.

Далее есть два пути. Первый — попытаться выиграть «кавалерийским наскоком». Для этого ведите всех драконов к правому нижнему углу карты и остановитесь, долетев до горы. Далее двигаться опасно, так как Локена, скрывающегося в самом углу карты, прикрывает группа ведьм (около пяти) и пара десятков лучников-скелетов в статусе ветеранов. Если попрете напролом к Локену, то положите всех драконов, не успев убить Локена (у него громадный запас здоровья). Но здесь можно схитрить. Выделите только одного дракона (Sky Knight) и ведите его к ведьмам. Те не преминут воспользоваться магией Ice Storm. Вам надо подгадать так, чтобы «снегопад» пришелся на армию противника: ваш дракон будет убит, но вместе с ним и поляжет часть врагов. Повторите такую операцию несколько раз, пока путь не станет относительно свободен (главное — чтобы не осталось ни одного лучника-скелета). Вот теперь и бросайте всех своих драконов на Локена. Если притащится какая-нибудь выжившая ведьма, то она только поможет вам, когда «закидает снежками» правый нижний угол карты, ускорив тем самым гибель Локена.

Но этот путь довольно труден, и вам придется переигрывать несколько раз, прежде чем добьетесь успеха. Второй путь надежнее, но потребует больше времени. Суть дела состоит в том, чтобы натренировать своих драконов до статуса «прожженных ветеранов», после чего никакие ведьмы не будут вам страшны. Для тренировки драконов бросайте их на базы и отдельные отряды противника, не забывая вовремя возвращаться на базу, чтобы подлечиться (для ускорения лечения постройте несколько Pillars of Light).

Но вот враг повержен. Кончилась многовековая война. Однако зло не искоренено. Вы не забыли о той таинственной бутылке, которая уплыла на корабле? Так что жгите add-on.

КАК ПЕРЕСКОЧИТЬ ЧЕРЕЗ МИССИЮ

Очень просто. Для начала ПРОИГРАЙТЕ ее (самый простой способ сделать это — использовать комбинацию **Ctrl + A, Ctrl + D**). Тогда вам предложат переиграть ее. Не делайте этого. Вместо этого выйдите в основное меню и снова войдите в Play Adventure. После этого вам станет доступной следующая миссия.

КАК УСКОРИТЬ ИГРУ

Pentium 233 с 32 Мб — это действительно минимальные требования, выставленные разработчиками. Но полностью комфортно вы будете себя чувствовать только на Pentium II 300 с 64 Мб 100 MHz SDRAM. Возросшие требования (по сравнению с оригинальным ТА) объясняются тремя обстоятельствами: переходом на 16-битную графику, значительным увеличением числа полигонов для изображения юнитов и резким увеличением числа скриптов для описания их движения.

Пусть вас не сбивает с толку, что ТА: Kingdoms поддерживает 3D-ускорители. Специфика игрового движка ТА такова, что 3D-ускорители *вовсе не ускоряют* игру, а лишь дают некие спецэффекты (типа клубящего тумана fog of war). Поэтому выбирайте лучше Software rendering — быстроедействие возрастет на 10–15 % (по сравнению с любым 3D rendering) ценой потери этих самых спецэффектов (невелика беда!).

Убедитесь, что вы используете DirectX версии 6.1. Еще больше ускорит игру DirectX 7.0, который должен появиться СОВСЕМ СКОРО (если уже не появился в тот момент, когда вы читаете эти строки).

Обязательно дефрагментируйте жесткий диск перед установкой игры.

Прикупите оперативной памяти. Она сейчас весьма дешевая. Переход с 64 Мб на 128 Мб очень сильно ускоряет игру.

Установите то же разрешение монитора, которое вы используете при игре в Kingdoms. Это устранил необходимость смены графического разрешения при переходе между миссиями и тем самым уменьшит время этого перехода.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт разработчиков:

<http://www.cavedog.com/ta-kingdoms>

Неофициальные сайты:

<http://www.tauniverse.com/>

<http://www.takingdoms.com/>

<http://www.total-domination.com/>

<http://www.takingdoms.net/index.html>

<http://www.annihilationcenter.com/>

<http://www.annihilated.com/>

<http://totally.ga-strategy.com/>

<http://www.angelfire.com/bc/takingdoms/index.html>

<http://underworld.fortunecity.com/postal/110/kingdoms/index.html>

<http://kcome.webprovider.com/>

<http://216,156,97,111/TAK/index2.html>

WARHAMMER 40000: RITES OF WAR

Разработчик: DreamForge
Издатель: SSI
Выход: август 1999 г.
Жанр: wargame
Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ★★★★★☆☆☆
Звук: ★★★★★☆☆☆
Играбельность: ★★★★★★★★
Рейтинг: 7,1

Орки, люди, горы и крепости на столе, измерения линейкой расстояния между отрядами и подсчет урона, нанесенного лучниками, которые смогли подойти достаточно близко. Настоящие солдатики. Warhammer — это очень увлекательная штука, и я хотел увидеть что-нибудь новенькое кондово-походовое на основе Warhammer'a на компьютере. Увидел. После трех дней игры, из которых первые два были посвящены восторгам, Warhammer остался очень увлекательной штукой, но компьютерные вариации я видеть пока что не горю желанием.

В ОЧЕНЬ ДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ

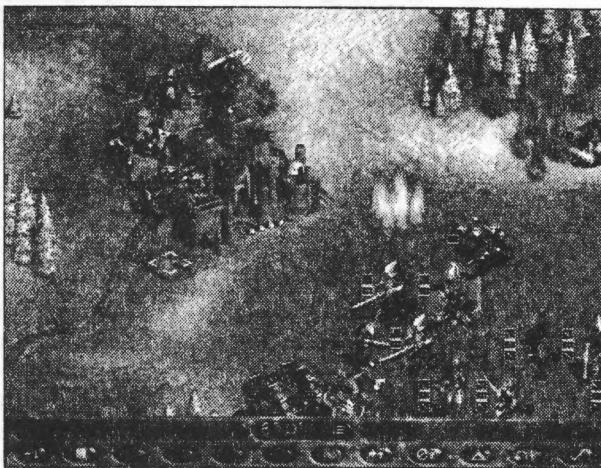
Ликбез для новоприбывших. Warhammer делится на две части: Warhammer Fantasy и Warhammer 40000. Warhammer'a Fantasy на PC выходит хоть и в виде удачных игр, но почему-то в real-time-варианте; Warhammer 40000 был представлен до сих пор нормальным походовым wargame'ом Chaos Gate, не вызвавшим особого оживления в массах. Rites of War — это игра «из серии»: нормальный походовый wargame. Не больше и не меньше. По Warhammer'y 40000, вне всякого сомнения.

Итак, история такова: через 40000 лет, точнее, через 38 тысяч — то есть в 41-м веке, где-то в далекой галактике люди, орки и эльфы будут продолжать драться, только теперь механизировавшись и в галактическом масштабе. Эльфы, которые в таковом варианте называются Eldar, высаживаются на находящуюся под контролем людей, которые называются Imperial, планету, где когда-то существовала древняя раса эльфов. Легендарное, в общем, место, до отказа забитое древними артефактами. Сначала Eldar ставят перед собой только задачу вытащить с планеты артефакты, но потом увлекаются войной. Во время войны выясняется, что на самом деле на планете окопались орки, называющиеся Tyranids, и Eldar с Imperial объединяются, дабы изгнать заразу. Надо сказать, что сюжет вполне добротен и даже делает пару поворотов. Весьма неплохо для wargame'a.

MASSSES EDITION

Rites of War представляет собой кампанию и несколько отдельных миссий; в кампании мы можем играть только за Eldar, в миссиях — за кого угодно. У нас есть армия, состав которой мы можем менять перед каждой конкретной миссией, и есть некий эквивалент денег, выдающийся в ограниченном количестве и расхо-

дующийся на покупку новых юнитов. Юниты накапливают experience; в процессе роста возможны upgrade'ы; максимума они достигают быстро — если их не гробить попусту в самом начале, то к середине кампании большая часть будет очень сильна. С каждой пройденной миссией у вас появляется возможность покупать новые типы юнитов, со временем среди них будут не только эльфы. Вся эта конструкция призвана сделать из Warhammer'a,



в котором все проще — все юниты доступны сразу, а в каждом конкретном матче армия с каждой стороны не должна превышать определенное количество очков, в которых оцениваются юниты, — компьютерную игру, сохранив Warhammer'овский combat'овский gameplay. Прежде чем оценивать, насколько хорошо выполняются задачи, поговорим об это самом combat'e.

Живой Warhammer строится на сложной системе правил — возвышенность не только задерживает юнит, которому она попадает на пути, но и увеличивает дальность стрельбы, помогает разогнаться тем юнитам, у которых есть колеса, увеличивает обзор... Не исключено, что она вдохновляет какую-нибудь расу, которая любит солнечный свет, на особые подвиги — на предмет проверки совершения подвигов кидается кубик. В Warhammer'e все схвачено и записано. В компьютерном Warhammer'e все записи ведет компьютер, и игроку сообщается лишь об их части, так что не напрягайтесь, дорогие пользователи. Аркадная версия, так сказать. Click and kill. Идея вроде была неплохая — взвалить лишние подсчеты на компьютер, но результат не вдохновляет.

Впрочем, я отвлекся от combat'a. Собственно игра происходит так же, как обычный wargame: юниты помещаются на карту, ходят по ней и дают ходить противнику, потом, встретившись с последним, стараются не дать ему ходить вообще. Вот, собственно, волнующий момент усекновения и знаменует разнообразными сложными подсчетами: кто, кого и как. Мало того, что это интересно, но это еще и важно. Важно понимать, почему этот юнит действует против этого существенно эффективней, чем вон тот, с большой пушкой. Важно понимать, кого выпускать против танка, а кого не стоит, и что ждет «противотанкового» бойца при встрече со средних размеров мужиком с огнеметом. Важно понимать, что происходит при стычке, но нам дают информацию только о небольшой части этого.

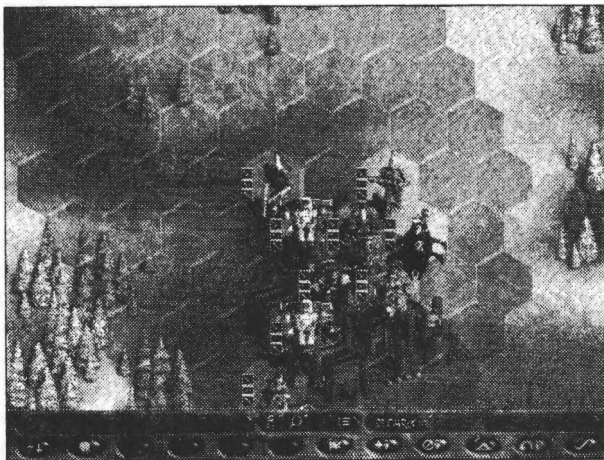
Нам дают информацию об особых способностях юнитов, и это позволяет самым догадливым игрокам возможность принять серьезное решение пускать юниты со способностью пробивать броню против танков. Нам дают информацию о чем-то вроде магии (в здешних краях это называется psyker powers); непонятно только, каким воздействием на психику врага враг организует попадание в него большой искрящейся и жужжащей молнии. Так вот, нам дают информацию о магии и ее воздействии, хотя что такое удар в силой в 16 (та самая молния), нам все равно не объясняют. Либо лезть в manual, либо пытаться самому разбираться. Либо спросить

знакового поклонника настольного Warhammer. Выслушав его захлебистую двухчасовую речь, вы, несомненно, почерпнете для себя ни мало интересного о Warhammer в целом и о нужном юните в частности.

В общем, нормальная игра meets C&C. В последнем вам не приходится задумываться над тем, как высчитывается урон, да и то вы знаете. В Warhammer'e играть без этого трудно, но в рамках компьютерной игры разработчики вынуждены убрать лишние подробности. Что им остается? Отказаться от системы? Это суть Warhammer'a. Сбалансировать игру так, чтобы незнание не было принципиальным? А почему нет?

Получается забавная ситуация. Вас, конечно, могут убить, если вы неосторожно и не подумав ринетесь на бастион противника или совсем неграмотно организуете оборону. Или не осознаете, что юниты умеют отдыхать. Но, осознав это, интуитивно нащупав минимальные правила и перестав торопиться, вы пройдете игру. Вся мелочевка устранена — вместо вычислений вас встречают два числа, комфортно размещающиеся на вашем курсоре при наведении его на цель. Эти числа предсказывают урон, который нанесут вам и который нанесете вы, и делают это достаточно верно. Выжимка фактов. Евгений Киселев 40К. Вперед! Запомните, кто кого бьет, и наслаждайтесь ловкостью, с которой вы нажимаете левую клавишу мышки.

И в дополнение ко всему этому должен сказать, что совсем плохо на игре сказывается вышеупомянутая система превращения Warhammer'a в обычную компьютерную игровую кампанию. Плохо сказывается. Не увязывается все это, и особенно поганит дело experience. Теоретически появление у вас в команде большого количества новобранцев должно приводить к снижению суровости противника, ожидающего вас на поле боя. Но какой же дурак доберется до строчки в readme, сообщающей об этом, и какой процент этих дураков захочет отдавать реальные, знакомые, прокачанные юниты за возможность посмотреть на свойства новых? Сильнее прокачанные, откровенно сильнее, и зачем мучиться? И вся эта история с юнитами, становящимися доступными со временем, тоже невесела, хотя и положена в компьютерной игре. Warhammer — это сбалансированная боевая система, и отдельный кайф там — набор своей, как можно более эффективной армии. Своей армии, ограниченной только общим количеством очков, а не загадочной абстракцией под названием «миссия, до которой дошел». В этом кайф Warhammer'a. А в чем кайф здесь?



Графика стара до неприличия, и хоть не отвратна, но вместе с тем отвратна. Как-то так получилось: не то чтобы она раздражала, особенно если вопросы баланса для вас в принципе важнее, но как подумаешь, какая это древность... Господи! Звуки пристойны, основной среди них — это давно отработанные предсмертные стоны; tyranids стонут долго, с удовольствием, так, что им позавидуют даже коллеги из

Diablo. Кстати, о Diablo: что-то общее с той графикой есть, только там лучше. Музыка посредственна.

В общем, посредственно все это. И, похоже, провально. Приют упертого wargamer'a и стратега, у которого жизненные функции активизируются при длительном и равномерном давлении на некую область, известную в народе как пятая точка. Эти люди такими играми питаются; им главное — побольше. Они их поглощают на потоке, потому что начали давно и остановиться уже не могут; и игры для удовольствия им чужды. Вообще говоря, я их понимаю и сей кайф мне знаком. Но Rites of War уж больно пресен.

О БИТВАХ И ХОДАХ

Итак, давайте начнем вот с чего: Warhammer 40000 — это еще и толстая книжка с правилами. Очень толстая — больше 100 страниц. И даже если учесть, что не все в этой книжке — непосредственно правила, все равно приводить здесь эти правила мы не будем, даже несмотря на то, что они вовсе не очевидны. Ситуация такова: при игре с живыми противниками имеет смысл досконально знать, какой именно бонус при стрельбе дает возвышение именно этого типа; для того, чтобы пройти кампанию Rites of War, этого не требуется. Есть достаточно четкий путь, по которому развивается игра, и сейчас мы изложим только ту часть правил, которая нужна, чтобы не сбиться на нем.

Итак, у каждого юнита есть такой параметр, как здоровье — проще всего представить себе его в виде отряда из 15 человек. Живые принимают участие в атаке, раненые и мертвые — нет; раненые могут вернуться в строй на привале. Сила атаки отряда — Melee в ближнем бою и Ranged Combat при стрельбе — определяет вероятность того, что боец нанесет рану или убьет кого-нибудь в отряде врага. В реальности за каждого атакующего кидаются кубики, определяющие степень нанесенного им урона; таким образом, только в исключительных обстоятельствах сумма ранений и убийств, нанесенных отрядом врагу, может превышать здоровье отряда.

Бой бывает двух видов — рукопашная схватка и стрельба. Далеко не всегда, когда юнит атакует соседний юнит, между ними происходит именно рукопашная схватка: может быть так, что атакующий юнит — стрелок, но стреляет на одну клетку. Важно это может быть в следующих случаях: юниты, умеющие драться только врукопашную (например, Striking Scorpions), необязательно отвечают на атаку стреляющих юнитов, а юнит, который умеет только стрелять, не ответит на атаку юнита с ability Frenzy — кроме прочих эффектов, она приводит к тому, что любая атака обладающего ею юнита приводит к рукопашной.

Вы можете с чистой совестью не вникать в арифметику подсчетов — нанес юнит урон или нет (а если вам противна сама идея не вникать в подобные вещи, то бросьте эти глупости и играйте в живой Warhammer или в Heroes, на худой конец). При наведении курсора на атакуемый юнит появляется табличка, которая практически однозначно описывает результаты атаки еще до ее начала; бывает и меньше, и больше, но большие отклонения редки. Единственное, что имеет смысл понимать, это то, что уменьшение защиты вдвое (под действием Armor Piercing и прочих) — вещь очень серьезная и критичная в бою. Объясняется это все той же системой: снижение защиты увеличивает не количество атак с трех до шести, а вероятность того, что каждая из 15 атак будет успешной; поэтому три одинаковых юнита без Armor Piercing могут стоять в схватке с танком меньше, чем один такой же, но с этой ability.

Таков процесс combat'a. Рассмотрим процесс хода.

Вы, очевидно, вольны выбирать порядок, в котором ходят ваши юниты. Система эквивалентна системе в Heroes: есть атака и перемещение, с чего начать — дело ваше. Перемещение на часть максимально возможного расстояния заканчивает перемещение юнита на этот ход. Исключения составляют юниты с open movement (типы перемещений см. ниже, в описании параметров юнитов) и юниты со специальными skill'ами.

Лечение раненых юнитов осуществляется командой rest (кнопка с палаткой внизу экрана или клавиша R); у юнита восстанавливаются все раненые, если рядом с ним нет ни одного врага, и один раненый в противном случае. Лечение возможно только если юнит не ходил, не перемещался в это ход.

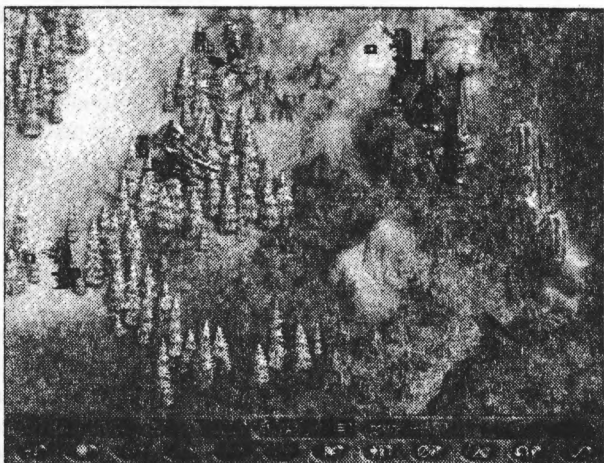
Отметим еще одно правило: если атакующий юнит врага находится в зоне досягаемости немеханического стрелка (например, Fire Dragon'a или Dire Avenger'a), то последний наносит удар по атакующему вне зависимости от того, стрелял в свой предыдущий ход или нет; эффект называется Support Fire. Если юнит открывал Support Fire в этот ход, то больше он этого не делает. Сии обстоятельства принципиальны для достижения легкой победы, и ниже мы покажем, почему.

Теперь о технической стороне вопроса: кампания представляет собой последовательность миссий, в каждую из которых вы берете с собой армию, составленную из уже имеющихся у вас в наличии юнитов, которые только что воевали на предыдущей карте, и докупленных перед началом миссии юнитов. Покупаются они на деньги, выдаваемые в конце каждой миссии; денег выдается чуть больше, чем на один самый дорогой юнит; бесплатные юниты есть, но миссии к четвертой они становятся практически бесполезны, а к восьмой — абсолютно бесполезны. Сами судите о том, во что может вылиться потеря половины армии, скажем, в шестой миссии. Частично эффект, конечно, будет компенсирован юнитами, которые вы будете находить на карте, начиная миссии с десятой, но мы решили, что проходить с потерями в таких условиях — это не наш путь, и все предлагаемые советы будут ориентированы именно на этот стиль игры — чистое прохождение. Впрочем, даже приверженцам другого стиля (а возможно, им в первую очередь) не помешает находящаяся ниже информация о юнитах.

Да, и вот еще: сохраняться можно в любом месте, а вот переигрывать проигранный сценарий нельзя — проигрыш означает конец кампании.

ЮНИТЫ

Общий обзор: юниты делятся на три расы и восемь классов. Мы играем за расу Eldar — эльфов; кроме того, существуют Tyranids — орки и Imperial — люди. У людей больше машин, у эльфов сильная пехота, у орков много специалистов в области рукопашной. Классы существуют следующие: Aerial, Assault, Devastator, War Machine, Scout, Tactical, Artillery, Psyker. Никаких функций, кроме констатации оче-



видных свойств юнитов, классы не несут. Юниты характеризуются следующими свойствами.

Heath — жизни юнита. 15 у более распространенного вида — Squad, 10 у Single Entities. В бою жизни делятся на зеленые — дееспособные бойцы, желтые — раненые и красные — убитые. Убитые не восстанавливаются, раненые, как уже сказано выше, восстанавливаются командой rest.

Strikes — количество ударов, которые юнит наносит врагу. Равно количеству здоровых бойцов у Squad и 10 у Single Entities.

Single Entities отличаются от Squad тем, что, во-первых, их бойцов нельзя убить — только ранить, а во-вторых, количество ранений не влияет на количество ударов. Практика показывает, что Single Entities все-таки ценнее, особенно при аккуратной игре; возможность гарантированно вылечить юнит в передышке и всегда сильный ответ на атаку — это ценно. **Melee** — эффективность юнита в рукопашной.

Ranged Combat — эффективность юнита при выстреле.

Effective Range — максимальное расстояние, на которое юнит может атаковать.

Leadership — параметр, определяющий вероятность отступления или поломки юнита при получении им урона.

Initiative — параметр, влияющий на последовательность ударов в combat'e.

Sight — радиус обзора.

Movement — количество клеток, на которое юнит может переместиться за ход.

Movement бывает следующих типов.

Formation — основной тип. Скорость перемещения по разнообразным неровностям (леса, холмы и т. п.) ограничена

Open — позволяет юниту продолжать движение после остановки. Снимает штраф за перемещение по лесам, частично снимает штраф за перемещение по холмам.

Hover — юнит может свободно летать над всем, кроме гор.

Flying — юнит может перемещаться свободно.

Mechanized — снимает штраф за перемещение по всем типам местности, на которых штраф накладывается; юнит может свободно переправляться через реки.

WarWalker — частично снимает штраф за перемещение по лесам и холмам; позволяет юниту переправляться через реки за один ход со штрафом.

В этом пункте игра сбалансирована грамотно. War Walker'ы ходят на меньшее количество клеток, чем Formation, open movement'ы, как правило, не большие специалисты в Ranged Combat, а летуны просто откровенно слабы. Практически не обладают недостатками машины, но у доступных вам в начале игры занижен defense, а сильные все же остаются машинами, а значит, уязвимы для Armor Piercing — юнитов. Боеспособную армию лучше создавать с упором на пехоту, а разбавлять можно чем угодно, в зависимости от личных предпочтений.

Часть юнитов при достижении ими определенного уровня можно апгрейдить (upgrade). Существует определенный набор юнитов, до которых апгрейдится базовый, стоящий 0 Glory солдат — это Dire Avenger, Fire Dragon, Striking Scorpion, Swooping Hawk и Dark Reaper. Базовый юнит апгрейдится до одного из них по вашему выбору при достижении 6-го уровня; при достижении 8-го уровня каждый из вышеперечисленных юнитов upgrade'ится до экзарха. И та, и другая процедура стоят определенное количество Glory.

Экзархи получают бонус по нескольким основным параметрам, приобретают свойство Single Entity и open movement. При достижении 9-го и еще раз — по дости-

жении 10-го уровня экзархи получают возможность выбрать по одному Exarch skill'у. Стоимость каждого — 40 Glory.

Battle Fortune — при получении смертельного урона юнит выживает с 1 жизнью с вероятностью 50 %.

Bounding Leap — экзарх получает Hit and Run.

Crack Shot — +4 Ranged Combat.

Crushing Blows — +4 Melee.

Fighting Fury — если половина отряда или более ранено, то экзарх получает +5 Melee и +2 Defense.

Master Warrior — +2 Melee, Ranged Combat и Defense.

Mighty Strike — позволяет атаковать стоящий рядом юнит и после этого ходить как обычно, если атакованный юнит убит (отдых после атаки невозможен).

Resolve — экзарх получает защиту от Psyker Powers врага.

Stealth — экзарх получает Invisibility.

Tough — +4 Defense.

War Shout — экзарх получает Fearsome.

Рекомендации по выбору скилов (skills) ниже. Кроме Exarch skills существует также набор Special abilities, которые есть у некоторых юнитов и иногда могут быть ими получены с помощью артефактов.

Armor Piercing — Defense бронированных юнитов и машин снижается вдвое при атаке юнита с Armor Piercing.

Cloud Attack — +4 Ranged Combat против Formation movement.

Lethal — при атаке немеханических юнитов юнитом с Lethal все ранения превращаются в убийства.

Distortion — Defense атакующего снижается вдвое; все ранения превращаются в убийства.

Explosive — +3 Ranged Attack против не-Single Entity юнитов.

Fearsome — в 1,5 раза повышает вероятность того, что атакуемый сломается или отступит; на юниты с Fearsome не действуют эффект Fearsome.

Frenzy — +2 Defense и +3 Attack в Melee, -2 Defense в Ranged Combat; бой, начатый юнитом с Frenzy, всегда Melee.

Heroic — не отступают и не ломаются.

Hit and Run — позволяет юниту перемещаться несколько раз за ход с небольшим штрафом за каждую остановку.

Immortal! — может быть убит только специальным юнитом в сценарии.

Invisibility — если юнит не атаковал, то он становится невидимым; обнаружить его враг может, только попав на соседнюю клетку.

Leader — +2 Leadership всем соседним юнитам.

Lightning Field — +3 Melee, +3 Defense.

Pop Up Attack — +3 Defense при Ranged Combat, если юнит находится в лесу, джунглях или строении.

Rapid Fire — если юнит не двигается, то может стрелять дважды.

Regeneration — лечит все ранения, если не ходил и не атаковал; если ходил или атаковал — лечит одно ранение.

Seismic Attack — на атаку юнитов с Seismic Attack не влияют modifiers типа местности; +2 Ranged Attack против юнитов с Tank movement, +3 Ranged Attack при

атаке юнитов в городах, постройках и горах и на вулканах. Эффекты Seismic Attack.

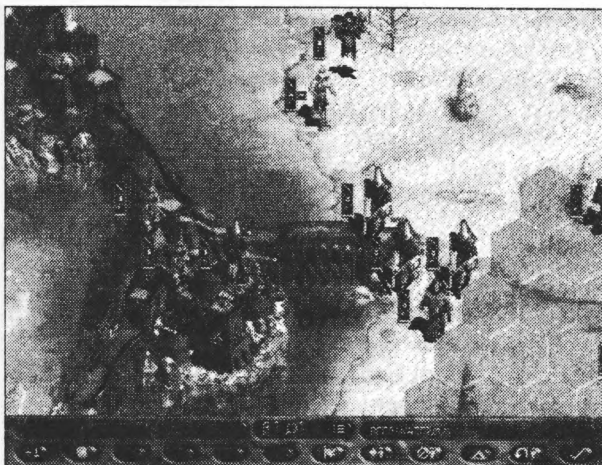
Single Entity — их 10, а не 15, как обычно; могут быть только ранены; количество раненых не влияет на количество атак.

Stunning Attack — количество атак атакованного юнита при ответном ударе снижается вдвое с округлением в большую сторону.

Swarming Attack — при атаке юнит получает +1 Melee за каждый юнит, уже атаковавший этого противника.

Terrifying — в 2,5 раза повышает вероятность того, что атакуемый сломается или отступит; на юниты с Terrifying не действуют эффекты Terrifying и Fearsome.

Warp — юнит может свободно перемещаться в Zones of Control противника.



АРТЕФАКТЫ

Артефакты соответствующей расы могут носить, очевидно, только юниты соответствующей расы. Каждый юнит может нести только один артефакт. Если юнит, у которого уже есть артефакт, находит на карте другой, то найденный пропадает. В связи с этим очень аккуратно, то есть проверяя предварительно, не несет ли юнит с собой артефакт, захватывайте все значимые места на картах.

Артефакты Eldar

Armor of Gorhu — у юнита всегда не меньше 1 здоровья. Все соседние дружественные юниты получают —2 Leadership. Юнит не получает experience.

Blood Moon of Khaine — юнит получает ability Frenzy. Нашедший юнит также получает experience.

The Blood of Isha — юнит получает ability Regeneration. Кроме того, если он был сломан, то к концу хода автоматически восстанавливается.

The Book of Maebiel — юнит получает Psyker Power, если максимум Psyker Powers, определяемый его расой, еще не достигнут; если у юнита уже были Psyker Powers, то он получает +1 Melee, Ranged Combat и Defense.

Chalice of Khaine — убив вражеский юнит, юнит, несущий Chalice of Khaine, вылечивает всех раненых и получает 1/10 experience убитого юнита.

Crucible of Vaul — +2 Melee, Ranged Combat, Defense и Leadership.

Eyes Of Kurnous — дает возможность обнаруживать невидимые юниты.

Fist of 100 Blades — +2 Melee; если Fist of 100 Blades отдан Striking Scorpion'y, то он получает ability Lethal.

Force Barrier — +4 Defense; этот бонус не подвержен действия других modifier'ов, то есть, например, для машин при атаке юнитом с Piercing Armor сначала вычитывается половинный Defense и уже потом добавляется 4 за Force Barrier.

Heart of the Phoenix — юнит получает ability Leader и становится не подвержен эффектам, связанным с Leadership и Initiative; если Heart of the Phoenix отдан Fire

Dragon'y, то его experience растёт быстрее, чем обычно.

Helm of Arasta — юнит получает ability Fearsome. Если у юнита уже есть ability Leader, то он получает ability Stunning Attack.

Prophecy of Imandha — +2 Initiative; кроме того, юнит обнаруживает 20 % войск врага, находящихся вне вашей зоны видимости; эти юниты остаются видимыми до следующего хода противника.

Ramandar's Mirror — +2 Defense; если Ramandar's Mirror отдан Vyper'y, то с вероятностью 50 % в момент нанесения ему урона убийства превращаются в ранения.

Runestones of Jarankyor — +2 Initiative.

Sword of Wrath — юнит получает ability Lightning Field; если Sword of Wrath отдан Dire Avenger'y, то он получает ability Terrifying.

Vision of Beyond — +1 к радиусу обзора.

Warp Skein — юнит получает ability Warping.

Артефакты Tyranid

Acid Blood — юнит, нанесший урон юниту с Acid Blood, сам получает урон, равный половине нанесенного.

Adrenaline Sac — юнит получает Hit and Run.

Aura of Torment — все враги, находящиеся на соседних клетках, получают —2 Leadership.

Bio Plasma Attack — юнит получает возможность атаковать на расстоянии с силой 7; если у него уже была такая возможность — получает +3 к Ranged Attack.

Enhanced Senses — +2 к радиусу обзора и возможность обнаруживать невидимые юниты.

Hardened Carapace — +4 Defense.

Null Zone — юнит становится не подвержен Psyker Powers.

Regeneration — эквивалентно Regeneration у Eldar.

Sharpened Claws — +1 Melee и Armor Piercing.

Venom Sacs — эквивалентно Lethal у Eldar.

Voltage Field — эквивалентно Lightning Field у Eldar.

Warp Field — при получении смертельного урона юнит выживает с 1 жизнью с вероятностью 50 %.

Артефакты Imperial

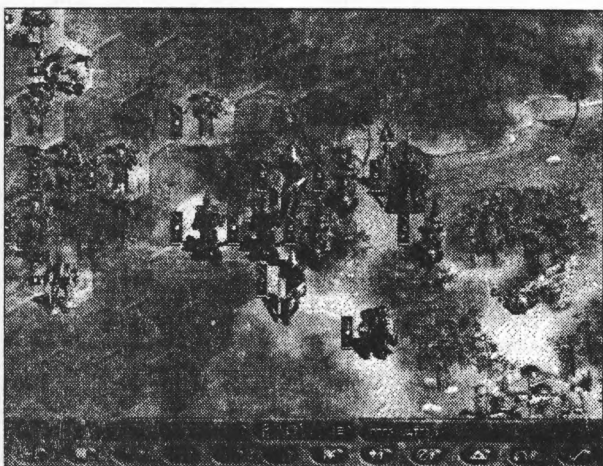
Aegis Suit — на юнит не действуют Psyker Powers.

Chameleoline — юнит получает Invisibility.

Conversion Field.

Krak Grenades — юнит получает Armor Piercing.

Medi-Pack — юнит получает Regeneration.



Power Field — +4 Ranged Combat, -1 Movement.

Scanners — юнит получает +2 к радиусу обзора и возможность обнаруживать невидимые юниты.

Некоторая часть юнитов является psyker'ами, по сути, магами. Кнопка использования psyker'ом способности — она же заклинание — находится слева на панели внизу экрана; заклинаний может быть не больше четырех.

Fortune — +2 Defense всем Eldar'ам.

Executioner — по юниту наносится удар, равный Melee psyker'a.

Doom — каждый удар по юниту, на которого направлен Doom, приводит к двум смертям; Single Entities получают по два ранения за удар.

Eldritch Storm — по цели наносится удар силой 14; юнит, на который направлен Eldritch Storm, не может отступать до конца хода.

Aura of Fire — psyker получает +3 Melee и +3 Defense до начала следующего хода контролирующего игрока; psyker может перемещаться и атаковать после применения Aura of Fire.

Wind Storm — юнит не может ни двигаться, ни отступать до конца вашего хода в течение следующего хода противника; юнит получает —3 Melee, Ranged Combat и Defense.

Lightning Arc — юниту наносится удар силой 16.

Armageddon — всем юнитам вокруг указанной клетки наносится удар силой 12 Hypnotic Gaze. Можно применять только на немеханические юниты. Если юнит, находящийся под воздействием Hypnotic Gaze, атакует противника, тот может ответить половиной обычного количества ударов с округлением в большую сторону.

Horror — с вероятностью, тем меньшей, чем меньше Leadership, юнит, на который направлен Horror, становится сломанным.

Psychic Scream — всем psyker'ам, находящимся на указанной клетке и соседних с ней, наносится удар силой 16.

Catalyst — применяется только на tyranid'ов. Tyranid, на которого направлен Catalyst, и все tyranid'ы, стоящие на соседних с этим tyranid'ом клетках, получают +3 Melee, Ranged Combat и Defense до конца хода.

Выбор войск, входящих в армию, раздача артефактов и прочее осуществляется между миссиями на экране, вызываемом кнопкой Manage Army. Вы можете нанимать новые юниты и продавать старые (то и другое путем хватания мышкой и перемещения), отправлять лишние юниты в казармы (кнопка между армией и нанимаемыми юнитами) и совершать разнообразные действия с конкретными юнитами. Если у выбранного юнита есть какой-то артефакт или есть артефакт, не принадлежащий ни одному юниту, то загорается самая левая из четырех кнопок внизу; нажав на нее, вы сможете прочесть информацию обо всех свободных артефактах и дать один из них юниту или отобрать артефакт у него. Если один из ваших юнитов дорос до возможности апгрейда, то загорится третья кнопка слева; вам будет предоставлен выбор между несколькими классами, если upgrade'ится базовый юнит, или просто дана возможность перевести юнит на новый уровень, если он уже принадлежит к определенной касте. Если экзарх достигает девятого или десятого уровня, то при выборе его загорается вторая кнопка слева; нажав ее, вы получаете возможность прочитать информацию обо всех skill'ах и выбрать один или два из них. Самая правая кнопка сохраняет вашу армию в виде файла.

STRATEGIES

Перед началом миссии вы можете купить strategy — одноразовое заклинание, применяемое вами в любой момент; список strategies увеличивается с каждой пройденной миссией вплоть до 13 миссии.

Booby Traps — ставит мину на клетку. Первый прошедший юнит получает удар в 20.

Brilliant Strategy — до конца сценария все юниты прибавляют к своей Initiative не 1–4, как обычно, а 1–8.

Crack Shot — юнит, на который был применен Crack Shot.

Craven Cowardice — уничтожает стоящий рядом с одним из ваших юнитов механический юнит, сломанный или потрепанный больше чем на половину.

Divine Inspiration — все ваши юниты получают +1 Leadership до конца сценария.

Haywire Bomb — mechanized юнит врага, на который применен Haywire Bomb, становится сломанным.

Orbital Barrage — по юниту на выбранной клетке и всем юнитам на соседних клетках наносится удар силой (force).

Sabotage! — mechanized юнит врага, на который применен Sabotage!, при следующем выстреле стреляет сам по себе.

Insane Courage — юнит вылечивает всех раненых и может еще раз ходить и атаковать в этот ход.

Virus Bomb — по юниту, стоящему рядом с одним из ваших, наносится удар силой 10; защита юнита в момент удара равна 0; Virus Bomb не действует на механические юниты.

Vortex Bomb — убивает половину здоровых бойцов юнита; если цель — Single Entity, то Vortex Bomb с вероятностью 50 % убивает ее.

Из всего этого, на мой взгляд, заслуживают внимания Crave Cowardice и Orbital Barrage — первая до тех пор, пока не появилась вторая. Одноразовое заклинание все равно не сможет за счет одноразовости устойчиво менять ход боя, а перманентным эффектам Brilliant Strategy и Divine Inspiration я предпочитаю возможность нанести сразу серьезный урон.

ТАКТИКА

Ответим на следующий вопрос: какую тактику и какие юниты противопоставить юнитам противника? Прежде, чем начать, заметим, что стрелки — Fire Dragon'ы и Dark Reaper'ы — являются универсальными юнитами: они бьют на две клетки, умеют делать support fire и обладают пристойной defense; кроме того, у этих юнитов в перспективе upgrade до экзархов. Да. И все о юните вы можете узнать, ткнув него правой кнопкой мыши.

Пехота Imperial. Разделим ее на два класса — стреляющая и не стреляющая. И ту, и другую можно валить чем угодно; впрочем, если есть возможность, лучше, конечно, проредить ряды противника огнем стрелков. Юнитов, обладающих только способностью Melee, это замечание не касается: ваши Dire Avenger'ы могут бить с чистой совестью — им не ответят.

Стрелки Imperial. Могут нанести неожиданно серьезный урон; кроме того, умеют делать Support Fire. В связи со всем этим при нападении на группу имеет смысл сначала выносить Missile Team, а потом уже всех остальных.

Imperial Autocannon — выносится кем угодно, особенно в поздних миссиях; впрочем, и в ранних главное — не дать ей выстрелить. Неприятна тем, что бьет на три клетки и обладает Rapid Fire, то есть может стрелять дважды, если не двигается. Слабый противник.

Leman Russ — главный враг на первых порах. Практически абсолютно игнорирует ваши базовые юниты; идеальная тактика — всадить два заряда Fire Dragons (как носителей Armor Piercing), а потом действовать согласно песне собаки пограничника «Если он уйдет, это навсегда, так что просто не дай ему уйти». Пушка отвечает на каждую вашу атаку, а выздоровевшая пушка при наполовину съеденной вашей армии вам ни к чему. Когда подрастут экзархи, справляться с ней станет легче.

Whirlwind — существенно безобиднее Leman Russ'a; не так больно бьет и проще выносится стрелками, хоть и устойчивей к атакам, скажем, Dire Avengers. Вскоре после появления Whirlwind'ов у вас появятся WarWalker'ы, и жить станет проще. Помните, что атаковать машины машинами надо с оглядкой: атакуемые отвечают, и у них нередко тоже есть Armor Piercing.

Jump Marines — Striking Scorpion'ы их ударить не могут, а вот ответить им могут. Jump Marine'ы их почему-то охотно атакуют. После этого добить Marine'a просто. Вообще же на битву с ним лучше выделять два-три юнита, поскольку улетает лечиться он с легкостью. Выстрелы техники наносят почему-то больший урон, чем выстрелы других юнитов.

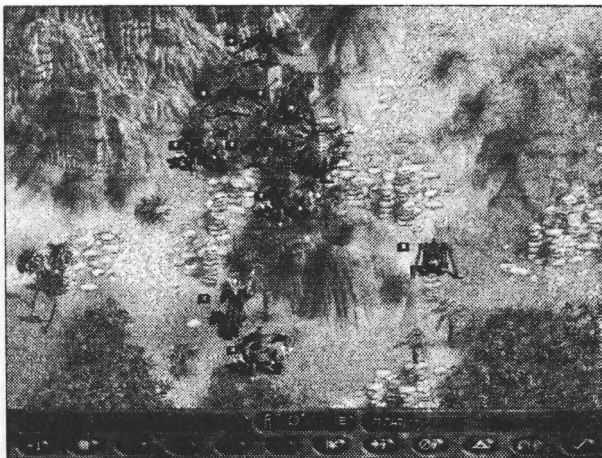
Terminator'ы и прочая крутая Imperial пехота после тщательной обработки юнитами с Armor Piercing становятся смирными и мертвыми. Бегают не настолько быстро, чтобы подкрасться незамеченными.

Hybrid forces, они же Imperial под управлением Tyranid, ничем не отличаются от обычных Imperial, за исключением некоторых заниженных параметров и добавления какого-нибудь свойства. Внимательно читайте информацию про юнит на поле боя и приведенный выше список артефактов (как же хочется сказать «зергов»!) Tyranid, дабы не нарваться на какую-нибудь гадость.

Genestealer — если он в поле, убивайте сразу; если он с группой товарищей, то занимайте оборонительную позицию, описанную ниже, и надейтесь, что пронесет. Вообще лучше заранее разведать, где пасутся Genestealers, и сразу подходить соответствующим клином. Неплохо против них действуют WarWalker'ы даже невысокого уровня.

Все остальные tyranids — ничего принципиально отличающегося от Imperial. Основной фокус в том, что их много; поэтому если на вас идет атака, то встаньте в глухую оборону и лечитесь при первой возможности. При описываемом ниже построении часть атакующих гибнет уже за то, что подошла.

Теперь о том самом построении: в гайде не дается прохождение миссий, так как, во-первых, они относительно



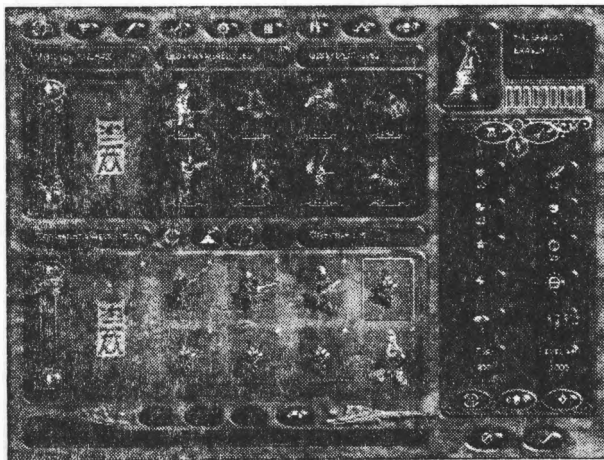
несложные; во-вторых, однообразные — подавляющее большинство состоит из исходной атаки на вас и последующих зачисток нескольких точек, обозначенных как задача миссии; в-третьих, вы сразу видите всю карту, а в опциях присутствует вполне официальная возможность включить режим, при котором видны все юниты сразу (что, кстати, вовсе не противоречит духу настольного Warhammer'a, где юниты прятать негде); наконец, в-четвертых, каждый подойдет к середине кампании со своей армией и советы придется давать, исходя из специфики конкретного состава. Если вы застряли в игре, я опишу тот способ пройти ее, которым пользовался сам; возможно, вы сможете выправить положение с того уровня, на котором застряли; возможно, придется отступить на пару миссий назад. У вас остались save?

Будем строить армию на тех юнитах, которые есть у нас изначально — исконно эльфийских Fire Dragons, Striking Scorpions и Dire Avengers. У них есть все, что необходимо, а на попытки найти другой набор, выполняющий те же функции, могут подвигнуть разве что эстетические соображения. Изначально нам потребуются вложения только на двух Fire Dragon'ов; остальную армию наберите из бесплатных солдат. Dragon'ы должны практически всегда ходить рядом — атака одного из них приведет к Support Fire другого. Старайтесь не терять остальных солдат.

После второй миссии у вас появится Dire Avenger — его можно использовать для добывания недобитой Dragon'ами техники; найденный артефакт отдайте одному из Dragon'ов. После третьей — Striking Scorpion: его можно подставлять под удар и отвечать Dragon'a. Первых двух солдат, созревших для upgrade'a, превращайте в Striking Scorpion'ов, следующего — в Dragon'a, дальше — через одного.

В шестой миссии у вас появится Mime. Дайте ему чуть-чуть подраться, upgrade'те до Harlequin'a, и вы будете играть с практически всегда открытой картой (радиус обзора 6). Это очень много; хорошо также надеть на Harlequin'a соответствующий артефакт — Eyes of Kurnous. При появлении Bright Lance купите две. При появлении WarWalker'ов купите двух. Армия практически готова.

Осталось разобраться с экзархами. Если вы не теряли юниты, кроме базовых и (в крайнем случае) артиллерии, то миссии к 6 — 7 экзархи должны уже появляться. Вопрос в том, какие skill'ы им давать. Не пытайтесь никого перехитрить: Crack Shot и Tough для Fire Dragon'a, Crushing Blows и Tough для Striking Scorpion'a, Master



Warrior или либо Tough, либо Crushing Blows для Dire Avenger'a. В порядке эксперимента можете дать одному-двум Striking Scorpion'am Mighty Strike вместо Crushing Blows или поэкспериментировать как-нибудь еще, но я не стал. Зачем мне защита от вражеских Psyker'ов, если они и так ничего принципиально не делают?

Практически разобрались. Осталось определиться еще с двумя «родными» классами: Dark Reapers и Swooping

Hawks. Встречающегося в сценарии Dark Reaper'a я бы еще взял — стрелок все же, к тому же в идеале более эффективный, чем Fire Dragon. Swooping Hawk — это уже для облегчения жизни и свободных перемещения, а также для того, чтобы догнать убегающих раненых вражеских юнитов. Можете взять, но обязательно доведите до экзарха; мне же в качестве легуна более симпатичен также получаемый даром Seraphim.



Что теперь со всем этим делать? Harlequin исследует поле битвы перед боем; WarWalker's хороши, если вы крепко сцепились с противником у какой-нибудь точки — они стоят себе в этой куче и стреляют по два раза, отгоняя врага; Bright Lance'ы расстреливают Leman Russ'ы на расстоянии; но это все не главное. Главное — это тактика, применяемая с восьмой миссии.

Тактика проста: выстраиваете ряд Striking Scorpion'ов, за ним — ряд Fire Dragon'ов, затем двигаете всю конструкцию по направлению к врагу. Лучше заходить так, чтобы враг оказывался сразу с двух сторон. Этого достаточно. Завидев движение, враг бежит вам навстречу, атакует и при хороших раскладах получает один или несколько Support Fire'ов иногда еще до того, как успеет ударить сам. Известны случаи, когда враг подходил, следовал Support Fire, и враг умирал. Если даже Support Fire его не добивает, то уже миссии к 12-й ответ Scorpion'a будет валить точно. После этого мы никуда не бежим, а спокойно лечимся. Делаем еще шаг вперед.

Существуют две разновидности построения: ровный ряд и шахматный порядок. Основная разница заключается в том, что в первом случае у каждого Scorpion'a по три соседа — Fire Dragon'a, а во втором по одному. Первый порядок имеет смысл использовать на ранних стадиях, а второй — когда вы уверены в своем превосходстве над противником (не численном, а качественном). В первом случае атака Scorpion'a приводит сразу к трем Support Fire'am, и больше эти стрелки в этот ход Support Fire организовать не могут, зато противник умирает; во втором случае противник умирает от одного выстрела и ответа Striking Scorpion'a, зато появляется возможность положить нескольких врагов сразу в их ход.

Отметим еще один плюс стратегии: при ее применении становится непринципиально, какой именно terrain на карте: от земли чем-то отличается только вода, поскольку по ней ходить нельзя. Так как все юниты перемещаются на одну клетку за ход, то им все равно, по чему идти: на одну клетку за ход может ходить кто угодно по чему угодно. Эстеты могут прибегнуть к Swooping Hawks'am и покусывать противника с тыла.

Вот, собственно, таковы расклады. По мере роста армии покупайте Striking Scorpions, Fire Dragons и прокачивайте их. Сия стратегия ни в коем случае не является единственной возможной. Вперед, на Maiden World!

Константин Ишин

ГРОМАДА

Разработчик: GROMADA INC.

Издатель: BUKA

Выход: апрель 1999 г.

Жанр: аркада

Требования P-133, 16 Мб

Графика: ★★★★★☆☆☆☆

Звук: ★★★★★☆☆☆☆

Играбельность: ★★★★★☆☆☆☆

Общий рейтинг: 5.7

Уязвленная честь — чем не повод для войны?

«Давить «кактусы» — ни с чем не сравнимое удовольствие»

Madphil

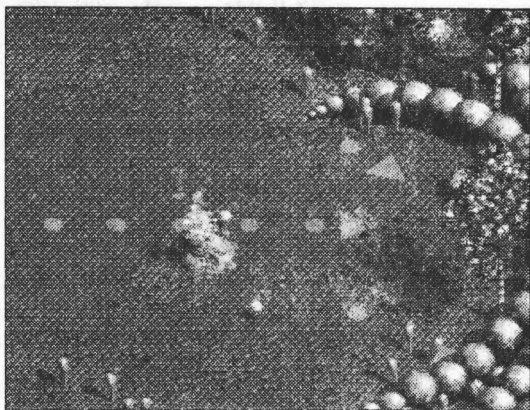
Год ≈ 2180. Человечество вступило в новую стадию развития: дальние космические полеты перестали относиться к области фантастики благодаря изобретению телепортаторов. Всего за пятьдесят лет люди заселили практически все более или менее пригодные для жизни планеты близлежащих галактик. Но, получив в свои руки несметные богатства Вселенной, человек не захотел выбрать путь мира и процветания. Война по-прежнему являлась основным времяпрепровождением. Огромные государственные инвестиции поступали в военную промышленность, каждый год мир содрогался от нового изобретения, отнимавшего жизни.

На засекреченной военной базе одного из великих государств жил и работал ученый-технофил, роль которого вам и предстоит сыграть. Вот уже несколько лет он занимался разработкой самого разрушительного наземного оружия, сочетающего в себе маневренность и неуязвимость. Самое главное — оно должно было уметь самовосстанавливаться. Спустя несколько лет он и его помощница Анна создали Кассандру. Военное совершенство. Машина была перевезена на секретный полигон (планета Громеда) для проведения последних испытаний. Под наблюдением комиссии Кассандра прекрасно выполнила все маневры, но что-то пошло не так. Анна направила машину в самое пекло и включила режим самоуничтожения. Все погибло, годы работы насмарку. Ученый побежал в рубку управления и... Анна — андроид! Вот тут начинается игра. Избежав неминуемой смерти, вы спускаетесь на арену и подходите к Кассандре. Она жива! Механизм самовосстановления сработал. Настала пора показать всему миру, чего стоит ваше изобретение.

СТЕНД

Полуразрушенная Кассандра, точнее, ее дымящиеся запчасти внезапно задвигались, и машина стала потихоньку подчиняться приказам. Через несколько секунд она полностью оказалась в вашей власти. Первым делом попробуйте увести ее из-под обстрела больших турелей. По выстреле вас заблаговременно предупредят. Немного освоитесь с управлением, хотя, я думаю, здесь трудностей не возникнет. Покатались — и хватит, начнем проходить игру. Неподалеку от вас крутится первый враг, проявите к нему должное уважение и расстреляйте из слабенькой лазерной пушки. Лучше всего будет выстреливать с небольшим предупреждением, т. к. «ша-

рики» летают ужасно медленно, но с этим пока придется смириться и подождать до конца второго уровня, где вам дадут пушку помощнее. Когда доедете до правой стороны арены, вам навстречу полетят маленькие шипастые шарики, похожие на морские мины времен Второй мировой. Они самонаводящиеся, поэтому придется расстрелять их на приличном расстоянии, не подпуская к Кассандре. Видимых врагов не осталось, поэтому будем искать выход. Анна отключила телепортатор,



лишив вас возможности покинуть опасный участок, но это не беда — всегда есть кто-то, способный открыть дверь с обратной стороны. В данном случае надо расстрелять одну из круговых пушек, откроются телепортационные ворота и оттуда выкатится ремонтный робот. Его не трогайте, сразу заезжайте в круг. Кстати, нужно отремонтировать Кассандру тремя аптечками, парящими в верхнем правом углу. Смело давите кактусы — они безвредные.

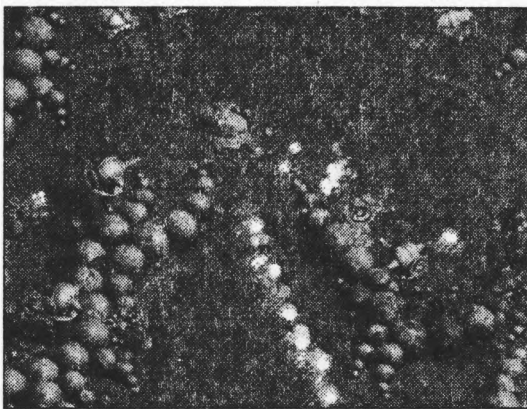
СЕРВИС-ЦЕНТР

В задании написано, что здесь нам предстоит отбивать у врагов центр и апгрейдить Кассандру. Все кажется очень легким, если бы не одно «но»: телепортатор опять закрыт, а для его освобождения требуется какой-то ключ. Будем искать. Как только начнете, поверните налево и там аккуратно двигайтесь до конца поля. Будьте бдительны: парочка мин постарается достать вас, постоянно маскируясь под желтенькие цветочки. Можно включить радар, с ним намного легче (клавиша **Tab**). В левом углу поверните машину в северном направлении и продолжайте двигаться до развилки, где повернете налево (вверх). На пути вам встретятся два небольших танка, один достойно примет бой, а второй убежит в кусты, где быстро «отдаст концы» и ключ доступа. Возвращайтесь к развилке и сверните уже налево. Немного повыше вы увидите башню, запускающую сразу по три ракеты. Подождите, пока она повернется к вам задом (раструбом), и спокойно расстреливайте лазером. В будущем это сильно облегчит доступ к центру. А пока вернитесь к старту и двигайтесь наверх.

Теперь двигайтесь по стрелочкам. Пара скользящих танков — не помеха, расстреляйте их издалека и продолжайте движение уже вниз. На развилке никуда не сворачивайте, т. е. двигайтесь строго вниз. Как раз выкатитесь у самого порога сервис-центра, огромная платформа услужливо поднимется, вам останется только аккуратно на нее заехать. Во внутреннем помещении поставьте вторую пушку «Фобос» и новые колесные шасси под странным названием «Бык». Экипировав таким образом Кассандру, катитесь на всех парах к телепортатору; его вы найдете, если свернете на последней развилке налево.

ТАНЦПЛОЩАДКА

Нелегко оказался путь к центру управления, напрямую пробиться не получится, поэтому придется вам колесить по всей Громеде в поисках нужного телепортатора. Но арены созданы человеком, следовательно, всегда есть выход, который может



быть замаскирован и с первого взгляда невидим. Главное — не отчаиваться. С третьей арены и начинается настоящая игра: с горами разбитой техники и лужами от раздавленных кактусов.

Как только вы попадете на эту арену, постарайтесь никуда не торопиться — мины не любят спешки. Аккуратно подкатитесь на безопасное расстояние к первому заградительному ряду. Совет: лазером начинайте расстреливать мины в середине, а после закончите с крайними. Утоми-

тельное это занятие, но ничего не поделаешь: мин слишком много для того, чтобы просто проехать мимо. Где-то после двадцатого ряда вы окажетесь на свободном пространстве, осмотритесь — там слева должны быть склады яйцевидной формы. Под их обломками вы найдете кое-какие боеприпасы, ключ доступа и модуль модификации — зенитную пушку «Гром». Следующая арена уже подготовлена к вашему приходу, поэтому заезжайте в телепортатор.

КОМПАС

Эта арена предназначена для тестирования защитных механизмов базы. Вам, как непрошеному гостю, придется эту самую защиту взломать и уничтожить. Есть два способа преодолеть огневой заслон. Первый — медленно-медленно проехать все четыре линии огня и, подъехав снизу, уничтожить пушки. Второй — осторожно подкатываетесь к левому столбику, буквально в миллиметре от взрыва останавливаетесь и лазером расстреливаете пушку. После спокойно заезжаете в безопасное пространство и уничтожаете контрольный центр. Замолчавшие пушки станут легкой мишенью, чем, я думаю, вы и воспользуетесь. С правой стороны от коридора вы увидите сердечко, дающее вторую жизнь. Лучше не берите — это замаскированная мина.

Теперь спускаемся вниз. По правой стороне, попутно уничтожая все здания, подкрадываемся к центральной автоматической пушке. В самом низу арены лежит ключ к лазерным воротам. Так... избегая огненных шариков, подъезжаем к воротам (вообще-то турель можно уничтожить с любой стороны), они сами исчезнут, и расстреливаем пушку. Когда она взорвется, подкатитесь к основанию и сотрите его с лица земли. Под ним увидите телепортатор. Вперед!

БОМБАРДА

Бомбарда — это энергетическое оружие гигантских размеров. Его снаряды способны наносить точечные удары в любой части карты, поэтому вам придется не останавливаться. Ведь любое промедление смерти подобно. Чтобы повысить броневые качества орудия, создатели сконструировали специальную шахту, из которой бомбарда появляется на несколько секунд для «выплевывания» смертоносного сгустка энергии.

Бомбарда находится в самом центре арены под защитой турелей и нескольких танков. Экипируйте Кассандру зенитной пушкой, так как вам встретятся вертолеты, которые очень медлительны, но вооружены мощными бомбами. Уничтожая все

на своем пути, двигайтесь направо и потом вниз. Как только вы разрушите орудие, в правом верхнем углу появится телепортатор, из него выкатится ремонтный робот. Отправьте его вдогонку к бомбарде, а потом спокойно разберитесь со складами, в которых вы найдете два модуля модификации: лазер «Гелиос» и ракетную установку «Зефир». После окончания мародерства телепортируйтесь через ремонтный телепортатор на следующую арену.

МОРТИРА

По своей конструкции мортира не отличается от бомбарды. Основное отличие этой арены заключается в слабой защитной системе — враги позволяют немного расслабиться. Сама пушка находится в правой верхней части карты под защитой двух других мощных пушек. После взрыва из шахты мортиры вылетит ключ доступа к телепортатору. Внутри небольшого комплекса вы найдете модуль модификации, а в близлежащих складах — аптечки и ракеты. Телепортатор находится немного ниже мортиры.

АРКАДА

Странное название для арены, оно больше бы подошло к названию мира Громады. Вам придется беспрерывно расстреливать вертолеты и все, что с ними связано, т. е. авиабазы. Сразу после вашего появления несколько пушек попробуют отправить вас на переплавку. Включите ракеты и быстро прокатитесь мимо них в левую сторону; не забудьте расстрелять два танка, вооруженных лазерным шарикометом. Когда вырветесь из-под обстрела, спокойно добейте два оставшихся. Настало время заняться ключом доступа. Включите ракеты и аккуратно заезжайте в полукруг, сразу после этого за вами появится быстро приближающаяся мина. Взорвите ее, потом переключитесь на зенитную пушку и расстреляйте приближающиеся вертолеты. Теперь как можно быстрее, чтобы избежать появления новых вертолетов, прорвитесь через заградительные ряды и взорвите авиабазу. В соседних складах вы найдете всякие полезные предметы. Телепортатор появится на месте развалин через пару секунд.



ВЕРТОДРОМ

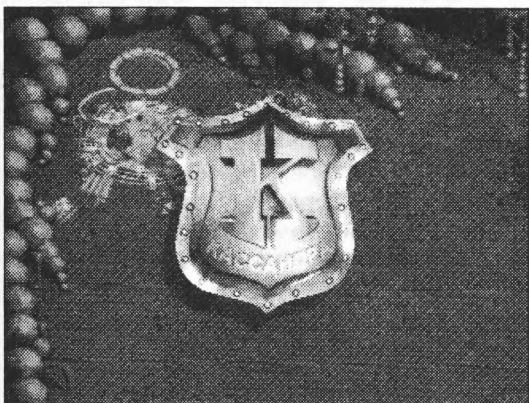
Из самого названия видно, что вам придется иметь дело с огромным количеством вертолетов, поэтому вооружитесь в сервис-центре ракетницей «Зефир» и поставьте колесное шасси, которое позволит избежать попадания вертолетных бомб. Особой стратегии в прохождении этого уровня нет, просто уничтожайте все танки и мины. Если это возможно, не обращайте внимания на вертолеты. Главное — добраться до авиабаз, которые могут бесконечно плодить противника. А после их уничтожения можно и добить летающие создания, важно, чтобы ракет хватило. В правом нижнем углу арены вы найдете склад с ракетной установкой «Гарпия». Если вы уже расправились со всеми вертолетами, то увидите синюю вспышку, извещающую о появлении телепортатора.

УДАР

Все, что от вас требуется, — это добраться до телепортатора в целом состоянии. Звучит, как всегда легко, а в деле... тоже легко, если не останавливаться и внимательно искать вездесущие мины. От телепортатора двигайтесь вверх, будьте осторожны: в этой части Громады иногда проходят ливневые огненные дожди, способные отнять половину здоровья и шансы на победу. Телепортатор охраняется несколькими лазерными турелями, которые можно уничтожить, проезжая мимо них на большой скорости и щедро посыпая ракетами «Фобос». В верхней левой части арены вы найдете склады с ракетами и аптечками, которые, скорее всего, окажутся очень кстати. А в командном центре управления вы получите модуль модификации. Когда закончите, направляйте свои стопы к телепортатору, ведущему дальше.

МЯСОРУБКА

Поистине кровавая арена. Создана она была для проведения испытаний в условиях крайней насыщенности вражеской техники. Врагами будут обычные танки. Сама арена имеет форму прямоугольника, в каждом углу вы сможете найти аптечки или боеприпасы. Как только вы выедете из телепортатора, рядом с вами появятся еще четыре, но я бы посоветовал в них не въезжать (они быстро доставят вас в угловые отсеки), а объехать арену самостоятельно. Это позволит не привлекать большие массы противника, которые могут вас «зажать в клещи» и расстрелять за пару секунд. Потихоньку расстреливая прибывающие со всех сторон танки, следите за боезапасом: когда погибнет последний противник, вам придется максимально быстро подъехать к одному из колец. Появится телепортатор, который доставит новую партию «пушечного мяса». У вас будет всего пара секунд, чтобы разнести ближайшего врага и успеть попасть в исчезающий телепортатор.



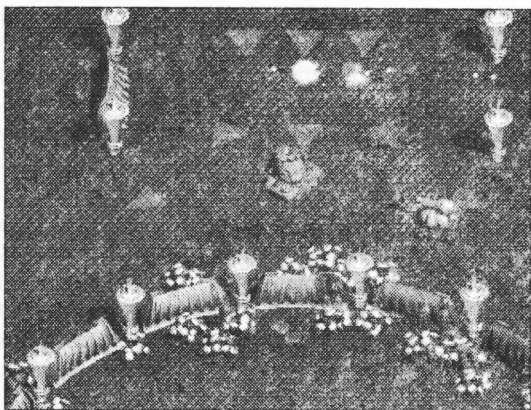
КРЕСТ

Здесь особых трудностей не возникнет, задание то же: найти телепортатор, ключи к нему и исчезнуть, перелетев в другую часть планеты.

Прямо перед вами находится непонятного назначения сооружение цилиндрической формы. Разработчики клянутся, что это ремонтный завод... им лучше знать. Время от времени к заводу подъезжают дымящиеся танки разной формы. Дайте им свободно заехать внутрь, потом займите очередь и ждите их появления. Как только жертва появится, свежеекрашенная и заряженная, разнесите ее в клочья, не дав исчезнуть в угловом телепортаторе. Во второй или в третьей машине вы найдете ключ доступа, позволяющий перенестись на другую арену. Перед отправкой уничтожьте завод, просто так, для внутреннего удовлетворения. А телепортатор находится в верхнем правом и левом углу (Это как — в верхнем правом и левом углу? Их ведь два получается!), под защитой парочки танков.

ДУГА

Курская дуга. Если судить по тому количеству взрывов, танков, ракет и всего остального — быстрого и смертельного. Мы будем двигаться влево до упора, минуем разрушительные турели, рассыпающие горсти самонаводящихся ракет, от которых увернуться — настоящее искусство. Совсем забыл, здесь еще будут вертолеты, поэтому без «Зефира» никак. Не теряя понапрасну времени, разнесите четыре турели и двигайтесь вперед, потому что в самом конце уровня есть авиазавод, выпускающий вертолеты в безумном количестве. Танки совсем обнаглели, лезут группами и мешают совершать наезды на растительность кристаллического вида. Уничтожьте их. Если аптечек хватит и вы доживете до конца, то получите в качестве приза замечательный огнемёт «Феникс».



ТРИЛИСТНИК

Задача: уничтожить все авиабазы и ракетные установки.

Призы: ваша жизнь и модуль модификации.

Подсказка: не пытайтесь трогать аптечки, парящие завлекающим полукругом.

Итак, вы получили необходимые инструкции, теперь приступим к выполнению поставленной задачи. Я заметил, что иногда турели, забывая про вас, с упоением расстреливают вертолеты, кишащие в воздухе саранчой. Воспользуемся этим и оставим авиабазы в покое. Первым делом расстреляйте автоматическую пушку, только учтите, что одно попадание отнимает больше половины жизни. После этого ракетами дальнего действия (например, «Гарпия») уничтожьте ракетные турели. После их рассыпания на кусочки разберитесь с вертолетами, авиабазами, дорогами сердцу складами и командными центрами. После их кончины появится очередной телепортатор.

ВЗРЫВ

Взрывов будет предостаточно, а уровень до безумия прост. Пара пушек, немного танков и много-много спрятанных мин. Цель — прорваться к телепортатору. В этот раз действительно придется прорываться. Заветная точка окружена со всех сторон ТАКИМ количеством мин, что и не снилось. Ваши прошлые враги будут сотнями подрываться на смертельных ловушках. Сперва достаньте ключ доступа, лежащий бесхозно внизу арены.

Приступим к разминированию. Не утруждайте себя уничтожением танков и минеров, просто встаньте перед чертой за пару сантиметров, включайте лазер — и вперед. Простреляв перед собой почву, аккуратно продвигайтесь на сантиметр, понемногу, потихоньку. Помните, что сапер ошибается однажды. В конце — приз. Жизнь в тиши и спокойствии; есть ради чего пострелять.

МОРОЗ

Название никак не соответствует уровню. Здесь адское пекло. Только и успевай заряжать лазер и бегать за аптечками. Чаще всего вы не будете до них добе-

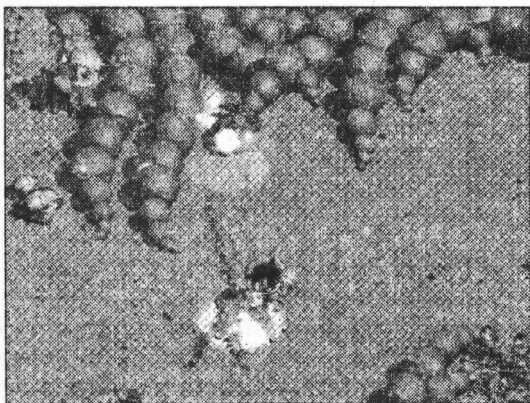
гать, к сожалению. Арена представляет собой свалку искаленной техники. Некоторые из экземпляров еще сохранили возможность двигаться и отстреливаться, но до них еще надо доехать. А сейчас поговорим о тех, кто встретит вас у самого телепортатора.

Ракетные установки. Расстреливающие все живое в радиусе целых пятнадцати сантиметров, они могут оказаться последними в вашей жизни, если, конечно, вы просто не проедете мимо них на большой скорости. Теперь свалка. Первым делом отыщите ключ доступа в правую часть арены, где находится нужный вам телепортатор. Если у вас мало патронов, то... почти смерть, ведь ключ находится в одной из машин. В какой? Трудно сказать, все время в разных. У меня он был в последней. Отметив свой путь к телепортатору кровью, своей и вражеской, покиньте эту арену. Впереди вам света в конце туннеля не будет, только полная чернота беспрерывной атаки и смерти.

ОСТРОВА

Поехали вниз, и побыстрее, ведь запах Гипериона уже щекочет ноздри. Это оброчно, а сейчас нам нужны боеприпасы, хранящиеся в складах. После внезапного обогащения вернитесь к телепортатору и двигайтесь направо. Не пугайтесь, когда увидите, что несколько танков катятся к телепортатору, торопясь исчезнуть со смертельной арены. Да и цель у них такая же — прорваться на базу. Не привлекая внимания с их стороны, следуйте за ними немного поодаль. Как только минуете энергетические ворота, подготовьтесь к важной битве. Но сначала расстреляйте «камеры слежения», поскольку они вызывают вертолеты, которые в данном случае очень затруднят прохождение уровня.

В правой части арены вы увидите строение с вращающейся антенной; это командный центр, управляющий всеми ракетными турелями. Как и на одном из первых уровней, его уничтожение обездвижит все пушки. Модуль модификации охраняется несколькими минами, поэтому будьте осторожны, лучше вооружитесь ракетами. Кстати, тут неподалеку есть секретный телепортатор, отправляющий вас к самому Люциферу. Попробуйте его найти, ведь награда стоящая, это точно!



КАПКАН

На то она и секретная, чтобы я ничего про нее не рассказывал. А тут нечего и говорить. Такого еще не было! Смерть сама поднимется из Ада, чтобы утянуть вас к себе. От начала и до конца вы будете, как сумасшедший, вдавливать кнопку мыши, пытаясь хоть немного пожить на этой немислимой арене. Я не смог продержаться до конца, но мне обещали дать все оружие, существующее в этой игре. Попробуйте, может, у вас получится, потому что впереди проклятый Гиперион. Потому что на карту поставлена ваша честь и честь Кассандры, что, несомненно, намного выше. Удачи тебе, Смертник!

СПАЙДЕР

В сервис-центре прикрепите к Кассандре новое шасси на воздушной подушке, оно позволит легко перемещаться по заболоченной местности, не снижая скорости, что очень важно, когда со всех сторон на вас летят ракеты. В верхней части арены вы попадете в серьезный переплет: спереди — заградительный заслон, а сзади — бесконечные враги. Будем действовать так. Уничтожим командный центр в верхнем правом углу карты,



это даст какую-то свободу в перемещении. Потом уложим всех ползающих и катающихся. Следите за боезапасом. По возможности пользуйтесь лазером, ведь впереди такое! Отстреливая «камеры», танки и мины, проберитесь в нижнюю часть уровня, где находится большая база, охраняющая ключ доступа к телепортатору. Уничтожьте один из танков, крутящихся повсюду. Через несколько секунд на его место из ворот базы выкатится еще один. Не теряя времени, проскользните через открывшуюся брешь. Тут, соответственно, всех убивайте, уничтожайте, крошите и т. п. Телепортатор на последнюю арену ждет вас в левом нижнем углу арены.

ФИНАЛ: ГИПЕРИОН

Добрались-таки. Оглянитесь назад — нелегким был путь. Но количество уничтоженной техники оправдывает цель. Громада Конструкторского Бюро высится перед вами. Только войдите, и загадка Кассандры будет решена.

Размышлять некогда, первые пули застучали по броне на первой же секунде пребывания на маленьком островке. Танки, мучившие вас в течение долгого времени, могут победить, если вы не окажетесь немного быстрее. Отбейте телепортатор, и он перенесет вас в Цитадель.

Ситуация ужасна: высокие стены не дают проникнуть внутрь, да еще и турели, заставляющие без перерыва ездить туда и обратно. С ними можно было бы легко справиться, если бы не огромное количество военной техники, прибывающей с большой скоростью. Докатитесь живым до верхней левой части арены, там вам предстоит уничтожить авиабазу и ремонтную мастерскую, в которой и хранится заветный ключик. Чтобы попасть туда, придется проехать через энергетические ворота. Попробуем еще раз провернуть трюк с уничтожением патрульной техники. Получилось! На замену убитого собрата из ворот выедет новый танк, открыв вам тем самым доступ внутрь. Золотой ключик есть, поехали на финальную битву. К Гипериону!

Взрыв потрясет Громаду до самого основания. «Гиперион пал», — так скажет измученный голос за кадром. Но вашему главному врагу — Анне — удалось ускользнуть на последнем вертолете. Война погубила любовь профессора, ожесточила его сердце, сделав боевой машиной. Как же жить дальше? Ученый окинет дело своих рук гениальным взглядом и поступит очень по-человечески — взорвет планету целиком. Ни себе и никому другому. До свидания.

КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ

Разработчик: IC/Snowball

Издатель: IC

Выход: сентябрь 1999 г.

Жанр: RPG

Требования: P-166, 32 Мб

Графика: ★★★★★★★★★★

Звук: ★★★★★★★☆☆☆

Играбельность: ★★★★★★★★★★

Финальный рейтинг: 8,5

Хорошо реализованный, добротный проект от IC.

Российский ответ игре Baldur's Gate

Здравствуйте, уважаемый! С чем сегодня пожаловали? Счастья пытаете аль от горя мытаете? Ну да ладно, старый корчмарь во всяком деле пособит: накормит, напоит, ночлег даст и историю расскажет. Много у меня историй разных, всякие есть — и веселые, и грустные... А на сегодня особый сказ приготовил. О князе да о легендах Лесной страны.

Давным-давно на земле господствовали Титаны. Занимались колдовством, ремеслами искусными, горы вздымали, моря осушали, реки вспять поворачивали, пустыни в леса превращали. Немало чудес свершили. Много веков тому назад это было, сгинули бывшие хозяева земли, и остались теперь чудеса эти только в сказках. И совсем бы забыли люди о Титанах, кабы не Поющие вещи. Осталось на земле немало вещей диковинных, нечеловеческими руками сделанных. И в каждой магия заложена, смертным недоступная. Цену немалую представляли диковины, и для охраны Поющих вещей создали Титаны расу бессмертных героев. А самый мощный артефакт, браслет Владыки, упрятали на болотах под охраной страшного дракона. Следить за драконом поручили они герою Ару и для этого дали ему Амулет дракона, чтобы, значит, дракона в узде держал...

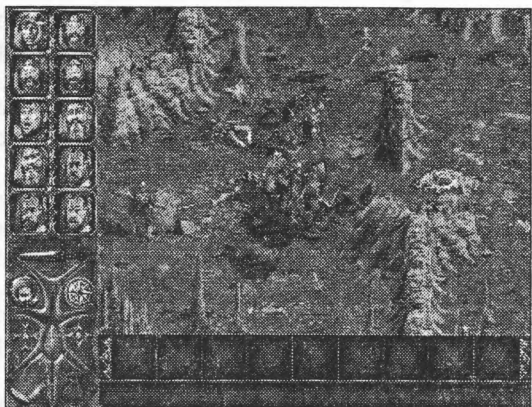
Летело время. Героев становилось все меньше. Хоть и не умирали они от старости, но кто в сече погибал, кто на подвиге, а кто и просто сгинул неизвестно куда. Расселились по земле смертные. Возле болот, на севере, свои поселения построили славяне и назвали весь этот край Лесной страной.

Ар-хранитель с небольшим отрядом смертных воинов мирно жил в одной из деревенок, пока не появилась однажды на реке ладья с парусом Желтых Собак — старинных врагов клана Ара. Пожалел тут Ар о безопасности своей, да поздно опомнился. В первые же минуты боя погибли почти все защитники, и понял хранитель, что не избежать ему гибели неминуемой. Разделил он тогда Амулет дракона на три части, чтоб врагам не достался, и послал с тремя соколами друзьям-соратникам верным.

Первого сокола послал в земли славян, к Всеславу. Не долетел сокол. Сбила его меткая стрела охотника Волка. Волк — бессмертный герой, о котором и другие-то

герои позабыть успели, давно уже искал способа возродить свой угасающий клан, а заодно и другим народам славянским помочь. Для этого и бродил по болотам в поисках Поющих вещей. Увидев добычу, понял он, что наконец улыбнулась ему удача. Воротился Волк в родную деревню, рассказал новость старосте и быстро в поход снаряжился...

Второго сокола послал Ар к Сигурду-викингу. Недоброй оказалась весть для Сигурда — заметив сияние Амулета, подкрался сзади вероломный берсерк и зарубил топором безоружного ярла. Под личиной берсерка скрывался другой бессмертный — Драгомир. Старинный недруг Всеслава. Не глуп был Драгомир, ох, не глуп! Смекнул моментально, какая добыча к нему в руки попала. Что с ней делать — долго не раздумывал. Объявил себя ярлом и двинулся за другими частями Амулета...



Третьего сокола направил Ар в Византию, к соратнику своему герою Михаилу. Благополучно долетел сокол, да только радости не принес и третьему герою. Понял Михаил, что беда приключилась с товарищем. Покручинился немного, но слезами, как известно, горю не поможешь. Собрал отряд из лучших византийских воителей и выступил в земли славян...

Что говорите, уважаемый? А! Хотите поподробнее узнать о Лесной стране? Страна как страна: леса, реки, болота. Иногда горы попадаются. Кое-где деревеньки стоят. Меж деревеньками дороги торные и тропы хоженные. Живут по большей части все те же славяне. Только изредка если попадет лагерь византийский али поселение викингов. Народ разный. Есть купцы, есть воины, есть охотники и храбрецы. С КАЖДЫМ поговорить можно, информацию получить необходимую или квест какой. А кто посмелей да посговорчивей, того и в дружину свою нанять можно, а это, уважаемый, сами понимаете, большая редкость. Как говорите? В Эратии (бывали, поди, в Might & Magic VI, VII от 3DO) тоже можно со всеми поболтать и нанять в «команду»? Вот и не угадали, уважаемый. В Лесной стране дружинник будет вместе со своим князем плечом к плечу биться-ратиться, а не болтаться в виде бесполезной морды пред светлыми очами. А еще скажу (чтоб отличие получше видно было), что тренированного дружинника можно в покоренной деревне воеводой поставить, чтоб, значит, мужиков ратному делу обучал. Или кузнецом — брони и оружие ковать. Или плотником — дома строить, или еще кем. Так-то! Князь на то и князь — не только мечом махать, но и за народом приглядывать должен.

Спрашиваете, какие виды в Лесной стране? Ох, доложу вам, уважаемый, виды — чудесные. Все пейзажи трехмерные (заранее отрендеренные). С тенями, со светом. И по этой красоте бродят спрайтовые персонажи. Тоже прекрасно сделанные. На фигурках все доспехи отображаются. Возьмет, к примеру, дружинник щит круглый, так это сразу и видно. Именно круглый у него будет щит, а не треугольный какой... Смена времени суток плавная. Только вот ни один листик не шевельнется на деревце, ни одна тростинка не вздрогнет. Но это, наверное, оттого, что у потомков детей Лесной страны компьютеры все больше маломощные. По всему видать, позаботились создатели Лесной страны об этих самых потомках...

Про звуки скажу вам, уважаемый, что в тему они подобраны. Петухи кричат в деревнях, нечисть болотная завывает где положено. Вода шумит только там, где река есть аль водопад какой. Если дружина княжья разбрелась да на ворага наткнулась, звуки битвы приглушенно слышны, причем с того места, с какого нужно. Музыка звучит в Лесной стране ненадоедливая. Только вот опять есть ложка дегтя: озвучка персонажей слишком однообразная.

Монстры в Лесной стране водятся разные. Лешие, мороки, навьи, мертвяки, болотники и прочая пакость. Ох, как приятно мне, старику, было посмотреть-послушать истории о битвах дружины княжеской с нечистью и недругами-витязями. Никаких тебе надоевших хуже пареной репы гоблинов, никаких огров с эльфами, никаких бродячих knight-ов и thief-ов. Недаром слухом земля полнится, что над Лесной страной консультанты видные работали. И историки, и этнографы, да и мало ли еще кто...

Магии в лесной стране почти не осталось. Только Поющие вещи ее содержат, да волхвы немного знают слов тайных. Да и то сказать, волхвы все больше зельями предпочитают пользоваться, а зелья и простому селянину доступны. Знахарское искусство незатейливо: смешал компоненты — и готово варево ведовское. Ничего особенного, уважаемый, здесь нет.

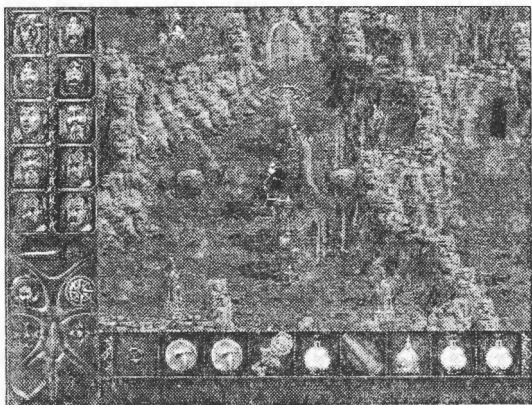
Задания от жителей нетрудные, даже неопытный князь легко справится, задания выполнит и люб станет народу так, что добровольно всей деревней под его княжью защиту пойдут. Но если, на беду селянам, попадется такой, у кого меч мысли опережает, так огнем и мечом все села может покорить. Причем «огнем» не для красного словца вымолвил старый корчмарь — искусный дружинник впрямь может деревню меткой стрелой подпалить.

Пришло время, уважаемый, про битвы сказать. Все драки в реальном времени, без возможности пауз. Но отсутствие пауз не мешает, потому как магии нет в Лесной стране. Иногда поспешать приходится, но в общем — приятно посмотреть на рать дружины княжеской...

Это было о хорошем, уважаемый. А теперь о плохом. Интерфейс сделан интуитивно непонятно. Придется привыкать некоторое время. При открытом «инвентори» управлять персонажами нельзя (хотя, нажав клавишу T, можно видеть все происходящее). О мелких недочетах графики и звука уже обмолвились. И что больше всего корчмарю глаз резануло — попытки тинейджерских шуток в диалогах. Нет, хоть и стар держатель корчмы, никогда не чурался он молодежных слов. Но при отличной стилизации геймплея фразочки про «плющить и колбасить» не

принимает душа старика. Вот и все плохое, уважаемый. Так, поворчал для проформы...

Много бы мог еще рассказать старый корчмарь про князя и легенды Лесной страны, да я уж вижу, поднадел я вам, уважаемый, со своими разговорами. Замолкаю, только вот напоследок скажу, что в ряду «нетолкиенистских» РПГ (DarkLands по немецкой мифологии, Realms of Arkania по скандинавской и т. д.) наконец-то появилась игра и по гораздо более богатой славянской мифо-



логии. И первый опыт, как мне думается, довольно успешный выдался. Ох, и радостно это, ох и радостно!..

Старый корчмарь

СОВЕТЫ

Постарайтесь равномерно «качать» всю дружину: самых слабых подтягивайте с помощью эликсиров мудрости и магических вещей вроде соколиных лапок. Даже если один очень мощный товарищ завалит много врагов, то его напарников-слабых благополучно поубивают. А затем враги навалятся и на крутого... Не забывайте, что окруженный врагами боец — почти смертник: удары сзади и по флангам очень трудно отбивать не только монстрам, но и вашим ребятишкам.

Никогда не отдавайте ваших воинов в воеводы, лучше найдите деревню типа Черный Бор, в которой уже есть крутые воины и купцы 7-го уровня. На ваши деревни никогда и никто не нападает, иметь там крутых дружинников не надо! Частокол вы, естественно, тоже строить не станете — незачем.

Постарайтесь распределить обязанности по переноске вещей между героями. Один носит свитки и квестовые вещи, другой — все не лечебные зелья и богатые причины, третий — еще не идентифицированные вещи и все запасные стрелы. Классификация условная, вы можете распределить обязанности иначе. Беспорядок в рюкзаках надо решительно устранять, чтобы не тратить время на поиски понадобившейся вдруг вещи.

Дань собирайте с помощью шаров магического прыжка, так быстрее и удобнее. Цена в 50 монет за шар достаточно невелика даже для мгновенных переходов между областями во время выполнения квеста или при закупке вещей. Шар действует только из рюкзака главного героя, а остальные могут их только хранить, передавая в нужный момент. Запаса из 7—8 шаров обычно хватает надолго.

Обязательно имейте в рюкзаке у каждого героя три-четыре напитка с лечением. Напитки делаем так: собираете белые корни, заходите в свою деревню и приказываете местному знахарю идти с вами. Перекладываете корни и пустые бутылки новому члену дружины и знахарем создаете необходимые лечебные зелья. Равномерно раздайте их остальным бойцам и через разговор со старостой отдавайте деревне знахаря.

Золотое правило «Князя» звучит так: лучше пять прокачанных героев, чем десять слабых, так как в бою толпу контролировать (в частности, довольно сложно будет успевать лечиться) труднее, да и медленнее опыт набирать будут.

Верхний лагерь надо зачищать несколькими героями 5—6 уровня: все равно затем пойдут очень мощные враги, так что крепкие ребята вам понадобятся. Однако к третьей части игры, как приобретете Черный Бор, увеличьте дружину до максимума в десять человек.

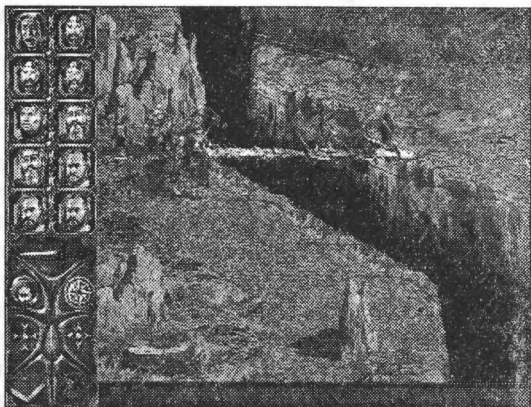
Все положенные на землю вещи при переходе на другую карту исчезают. Продавайте все ненужное в деревнях и скопируйте «Сына Луны» (можно поднять +10 дополнительных килограмм веса). Никогда не выкладывайте на землю квестовые вещи — чревато!

У муравьев, как правило, находятся проклятые вещи. Хотя в начале новой игры у них обнаружится множество лечебных пузырьков. Они пригодятся в течении всей первой части, пока главный герой не научится знахарству.

Мороков убиваем стрелами, но можно обойтись и без них. Выдвигаем на передний рубеж самого сильного бойца и ускоряем игру. Через пару минут ваш вояка уложит всех тварей.

Ядовитых тварей (пауки, гигантские черви, цветки) убиваем либо стрелами, либо одним бойцом с несколькими противоядиями. Не забывайте после смерти каждого ядовитого существа забрать его жало, которое можно использовать или продать.

Не бойтесь ичетиков: они хоть и возникают прямо за спиной, но второй раз уйти в землю не в состоянии. Наиболее опасные твари — скелеты высоких уровней: к ним надо ходить с приличным запасом целебных бальзамов.



ПЕРСОНАЖИ

Вначале определитесь с выбором одного из трех существующих исторических личностей. Драгомир нужен фанатам нехитрых квестов и локальных битв с монстрами. Волк пригодится тем, кто устал от всех этих дурацких поручений NPC, но все же не хочет вырезать все, что движется. Михаил создан специально для любителей острых ощущений, для геймеров, привыкших заменять тонну утомительной болтовни (и не менее утомительных поисков) несколькими быстрыми и точными ударами меча и топора. Стартуете вы в разных местах: порядок прохождения областей изменится, однако вся карта и селения останутся прежними. Немного изменится расположение части богатырских вещей, сила и «размерчик» монстров. И реакция старост в деревнях изредка будет отличаться.

Выбор класса главного героя определит тактику всей игры. Тот, кто хочет «загрести жар» чужими руками, может выбрать вождя. Только вождь может без проблем собрать приличную дружину и без лишних хитростей вырезать деревни и монстров, просто послав воинов в атаку.

Воин и купец — почти равносильные по боевитости классы. Самая существенная разница между ними такова: у воина немного сильнее удар, а у купца мощнее защита. Берите в дружину примерно половину воинов и половину купцов. Последним еще желательно выдать по дополнительной дубинке и по топору, так как купеческое оружие очень быстро изнашивается.

Охотник — прямая противоположность вождю. При правильном обращении он способен пройти всю игру в одиночку, правда, при этом придется много маневрировать и хитрить. Игра охотником отнимет несколько больше времени, но удовольствия доставит много.

Прокачка героев в «Князе» — дело весьма интересное. За все победы над врагами и выполнение заданий персонаж получает очки опыта. Фактически это своеобразные деньги, за которые можно поднимать характеристики. У обычных дружинников наиболее важны две характеристики — сила и выносливость, ловкость менее важна, а харизма почти бесполезна. Однако прокачивать какие-то отдельные характеристики до нужных размеров, плюя на все остальное, вам не дадут. Если уж воин, то будь добр вкладывать подавляющее большинство очков опыта в силу, иначе не получишь нового уровня и не сможешь накачать остальные характеристики. Вождь плох в бою не потому, что такая у него профессия, а из-за непомерно поднятой ха-

ризм, которая мешает развивать силу, ловкость и выносливость. Поэтому в прокачке героя вы очень жестко ограничены классом, настолько, что поднимать характеристики собственноручно надо лишь в начале игры. Затем уж, во второй половине прохождения, выбор сводится к минимуму: «Будьте добры, вложите сотню или больше очков опыта в единицу энной характеристики». Очень обидно, что за обязательное увеличение какой-то характеристики всего на единицу геймер порой должен отказаться от шести-семи единиц в других характеристиках.

СУПЕРЧИТ

Как копировать вещь. Кладем ее рюкзак первого героя, затем поднимаем мышкой, переключаемся на второго героя нажатием **Tab** и перекладываем вещь в слот для составления зелий. Теперь у первого героя и у второго есть по одной копии этой вещи — проверьте! Причем так второй герой получит в свою рюкзак вещь, которую он в нормальном состоянии поднять не смог бы.

С помощью копирования можно полностью разрешить все денежные проблемы: теперь уже можно не бегать по старостам за данью. Технология та же. Покупаем в магазине дорогущую вещь, монет за 1 000, копируем несколько раз и тут же продаем. Получите примерно в два-три раза больше (зависит от того, сколько людей в отряде, см. дальше про ограничения). Таким нехитрым, но действенным способом минут за пять вы вполне наберете сумму тысяч в семь-восемь золотых. На эти деньги покупаем снаряжение и скупаем у знахарей все эликсиры Мудрости. Так вы часть денег переведете в опыт ваших подопечных.

Есть небольшие, но неприятные ограничения в использовании этого бага. Копия одной и той же вещи у каждого человека может быть только одна. Если в отряде шесть человек, то, купив у кузнеца вещь, вы тут же можете продать ему шесть ее копий, но ни одной больше.

Еще одно: нужно продавать все копии вещи и саму эту вещь либо вообще их не продавать, оставив все у себя. Попытка не пытка, но если вы что-то оставите или у себя, или на земле, то получится большой глюк. Чаще всего вещь превращается в щит или необычный лук, которые тоже можно продать.

Также нельзя, скопировав какое-нибудь зелье, использовать его: будут выпиты все копии этого зелья у других героев. То же самое касается других потребляемых вещей: если вы копируете их, то только на продажу.

РЕЦЕПТЫ

Сила действия зелья зависит от его концентрации: чем выше, тем лучше.

Максимальная концентрация — 15, некоторые зелья требуют определенной минимальной концентрации, чтобы подействовать. Рецептов даже в руководстве пользователя «Князя», то бишь в мануале, нет. Читаем и учим наизусть!

Лечебный бальзам: пустая бутылка + белый корень. Изготовлением бальзамов вы будете заниматься постоянно, потому что каждый герой должен иметь не менее двух-трех. Очень важна концентрация зелья, поэтому покупайте все травы Гиппократа и читайте главным героем.

Масло: пустая банка + земляной орех. При высокой концентрации масла вам позволят наносить ее на стрелы (в слоте для составления зелий). Зажигательные стрелы нужны для уничтожения деревенских домов и частокола.

Яд: пустая банка + ядовитое жало. Можно применять на стрелы, чтобы сделать их отравленными. Если такая стрела попадет во врага, тот начнет медленно, но верно умирать. Подождите немного и забирайте его вещички.

Противоядие: лечебный бальзам + яд. Вылечивает от отравления, иногда не полностью. Полезно иметь в запасе две-три штуки.

Брага: лечебный бальзам + масло. Все характеристики растут, ловкость падает. Временное действие. Почти не используется, потому что зелье действует почти так же.

Чистая слеза: масло + яд. На некоторое время подсвечивает все мешочки на земле.

Зелье: лечебный бальзам + брага. Увеличивает все характеристики героя (+1 за каждую единицу концентрации), но действует очень короткое время. Как правило, только чтобы купить и надеть новые доспехи и взять недоступное ранее оружие.

Эликсир мудрости: брага + яд. Дарит герою очки опыта, их количество зависит от концентрации эликсира (обычно в пределах от ста до двухсот). Эликсир, однако, вредит здоровью героя и временно уменьшает его силу. Пока вредоносное действие не пройдет, очки опыта распределять не сможете.

Живая вода: масло + противоядие. Полностью вылечивает от всех ран и воскрешает покойного дружинника. Одну рекомендует иметь на крайний случай.

Непонятная смесь — получается при неправильном смешивании знахарских зелий. Герой теряет ровно половину имеющихся жизней.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Основное прохождение дается за Драгомира-вождя. В нем перечислены все квесты, попадающиеся викингу. Игра за Волка приведена ниже, а вот Михаил в квестах сильно обижен. Ему приходится чаще других забирать деревни силой, да и общаются NPC с ним менее охотно. Хотя, конечно, даже византиец с помощью «Игромагии» будет знать, в каком направлении двигаться: как найти три ключа, все части Амулета и как проводить самые важные битвы.

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ

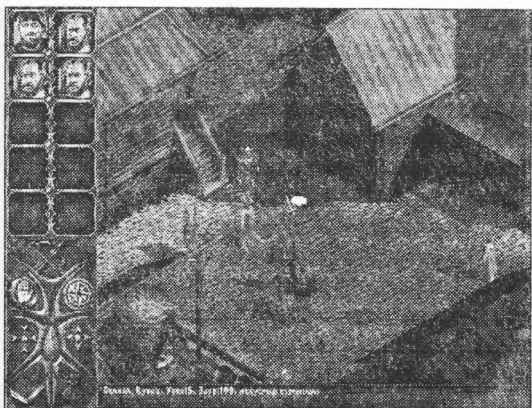
Не успел Драгомир появиться в родной деревне, как все жители признают его своим ярлом. Вы можете периодически взимать со старосты дань в три сотни золотых, чинить все вещи дружины у кузнеца плюс бесплатно лечить героев у знахаря. Однако со знахарем в первом поселении, в Старом лагере, вышла заминка. Он, видите ли, не может собирать лечебных тварей из-за нескольких зеленых муравьев в северо-западной части карты. Перед битвой с ними возьмите мощного воина Сигмара и поубивайте муравьев обычных. Найдите несколько лечебных бальзамов и немного снаряжения. Сделайте так, чтоб муравьи вцепились в Сигмара, а Драгомир пусть не подставляется под их удары. После смерти зеленых тварей поговорите снова со знахарем. Теперь он согласится лечить ваших дружинников.

Поговорите с односельчанами и получите еще три квеста: найти свою часть Амулета, вызвать жену викинга из лап кентавра и доставить перо Жар-птицы в славянскую деревню Бережки. Соглашайтесь на задания и идите к волхву возле Старого лагеря (северо-восточный портал). Пообщайтесь с Вершителем и идите по дороге, загляните в пещерный ход — встретите муравьев и увидите неплохой меч. Дальше по дороге встретите волхва, который поведаёт о трагедии Верхнего лагеря, скажет первую половину заклатья против мертвецов и даст квест: найти клык белого волка. Идите в юго-восточный портал, и окажетесь у волхва у Среднего лагеря.

Шагайте на юг и найдите вход в ловчие ямы. В первой из них лежит рукоять древнего богатырского меча. Идите в правый ход, затем в левый, разберитесь со скелетами и снова заходите в левый. Вот и клык белого волка, с ним вернитесь к вол-

хву, и благодарный дедуля подарит неразменный пятак (уменьшение цен в магазинах на 50 золотых).

Из области через восточный выход переходите в Средний лагерь. Тут же вы встретитесь с незнакомцем, который подарит свиток с чертежами древних пирамид. Обязательно возьмите и сохраните! Очень эта вещичка пригодится в будущем... Местный староста просит отдать Сигмара в местные воеводы. Соглашайтесь, так поселение перейдет под ваш контроль. Естественно, тут же поговорите с Сигмаром и снова забирайте в отряд — слишком крутой он воин для этой деревушки. Обыщите местность у лагеря, и получите классный меч и щит. Возьмите в отряд двух местных воинов 2-го уровня; если не хватает харизмы, то купите у ближайшего волхва благословение.

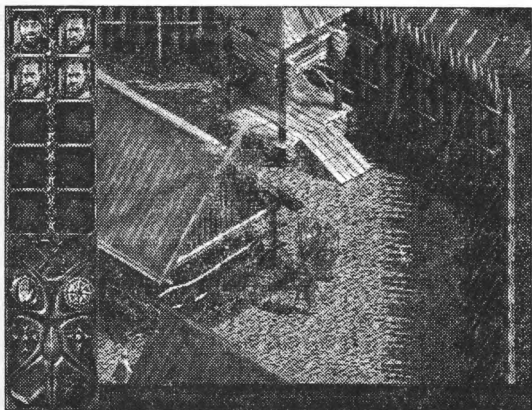


Вернитесь к волхву у Среднего лагеря и идите в юго-западный портал. Тут находится заброшенный и разрушенный Верхний лагерь. Пока не связывайтесь с его обитателями, а по северной кромке карты дойдите до портала в северо-западном углу. Он приведет к волхву у Старого лагеря. Прямо на дороге лежит лопата — возьмите ее. На экран севернее стоит волхв, который пожалуется на дерзких разбойников (их лагерь вы найдете на западе). Всего в банде четыре удалыца: вначале выносим ближайшего, а затем наваливаемся на лучника. Купца оставьте на десерт — он живучий, слишком долго его бить. Вернитесь к волхву, и он подскажет, где найти лезвие богатырского меча. На экран западнее волхва стоит засохшее дерево; там, где кончается его тень, и надо копать. А лучше применить медное зеркало колдуна. Соедините лезвие и рукоятку, и получится полный богатырский меч. Однако нужно 300 единиц силы, чтобы воспользоваться мечом, потому придется положить его в рюкзак на долгое хранение. В северо-восточном углу карты находится портал в Старый лагерь. Но перед тем как зайти в него, возьмите в отряд купца 4-го уровня Фотия. Очень приятный герой, такие на дороге не валяются. Потом в деревне отпустите его (+ 200 золотых) и снова возьмите.

Из Старого лагеря заходите в юго-западный портал, он приведет к волхву у Камней. Обязательно купите у него артефакт под названием Сын Луны, это нужно для выполнения квеста. Заходите в Бережки. Поговорите с купцом об украденном Амулете, затем со старостой. Найдите Ратибора и отдайте ему перо Жар-птицы. Есть возможность тут же взять в его отряд за 100 монет (неплохая цена за такого героя). Найдите пещеру на юге, зайдя в нее, поговорите с волхвом. Осталось найти казарму Бережков, на востоке от нее стоят две березы. Между ними секретный проход к трем омутникам. Забейте их и хватайте волшебное яблоко. Осталось вернуться к волхву и получить обратно потерянную часть Амулета. Да и ваши герои будут вылечены.

Вернитесь к волхву у Камней и шагайте к северному portalу. Вы окажетесь в Камнях, староста которой даст вам очередное задание. Через верхний портал из Камней идите по узкой дорожке (по северной границе владений волхва у Пропастей). По пути вы встретите несколько мертвяков, но, к счастью, они будут нападать по одному, и вы легко уложите нежить. По тропке вы попадете в Борье. Шагайте

в северо-западный угол и уничтожьте несколько навий 6-го уровня. Лучшее выманивать по одной и сразу наваливаться всем скопом. Поговорите с освобожденным пареньком и ступайте в саму деревню. Не забудьте сложить все оружие у входа, иначе не избежать большой драки. Поговорите со старостой, и он отдаст деревню под ваш контроль. Все! Найдите в северо-восточном углу карты магический шар прыжка и с его помощью телепортируйтесь в Старый лагерь. Почините оружие и сделайте побольше лечебных бальзамов.



Заходите в северо-западный портал, который раньше охраняли зеленые муравьи. Откажитесь от подсказки за несколько сотен монет — деньги самим пригодятся. Идите на восток, через первую партию навий к старому пустому дому. Зайдите по широкому мосту на северо-восток, там живая вода и эликсир мудрости. Вернитесь к заброшенному дому и от него идите на юг. Еще дальше на юге очень много скелетов, за ними вы найдете пещеру Луны. Зайдите внутрь и, перебив муравьев, заберите у Стража ключ Луны. Выходите из пещеры и ступайте дальше на восток, через нижний мостик, на остров к мертвякам и мечу. Теперь снова по нижнему мостику, на восточный остров. С него переходите на восток через верхний мостик, у которого лежит фиолетовый скелет. С острова с новыми мертвяками отправляйтесь на запад, с островка с часовой еще раз на запад, а затем — на восток. Зайдите в портал, он приведет к мешочку с нужным камнем. Весит он 20 килограммов, поэтому без Сына Луны обойтись почти невозможно. С камнем возвращайтесь в деревню Камни, она перейдет под ваш контроль и староста выдаст вторую половину заклатья против мертвецов.

Осталось смело идти в Верхний лагерь: там вы встретите банду высокоуровневых скелетов и королеву мертвецов 13-го уровня. В разговоре с королевой упомяните заклинание, и она исчезнет. Скелетов придется убивать. Это не такое уж простое задание для ваших подопечных, поэтому заранее закупите лечебных бальзамов и лучшее снаряжение. Доведите героев уровня до пятого. Примените хитрость: выманивайте скелетов по одному или по двое, напад на них (или выстрелив из лука) и тут же отступив. Придется минут пять повозиться, пока не уничтожите всю нечисть. После чего зайдите в Старый лагерь, возьмите любых двух человек и отведите их в Верхний лагерь. Если не хватает харизмы, то отводите по одному. Первый отпущенный человек станет старостой лагеря, а второй — строителем, только не забудьте перед прощанием с ним дать ему почитать свитки с чертежами древних пирамид. Осталось подойти к старосте и попросить построить мост. Заходите в портал в юго-западном углу.

ВТОРАЯ ЧАСТЬ

Вы попали к волхву у Куницына Бора. Здесь два колдуна: один живет в центре карты, а другой — у западной кромки карты. Центральный маг попросит помочь с лешим-сыночком и даст бутылку волшебной воды. Соглашайтесь и идите на юг, там на болотном островке стоит кентавр, страдающий от мужской болезни. Помочь

бедняге может только волхв у западной кромки карты, он попросит принести ему вино, соколиную лапку и заячий хвост. Берите и этот квест и переходите к волхву у Бережков (северо-западный портал).

Идите вперед, на северо-запад, там у первой попавшейся группы леших отнимите заячий хвост. Дальше по дороге шалют моховики, из одного выпадет квестовой предмет — кукла. На севере стоит одинокий леший, а на самом деле это сын волхва; вылечите его с помощью волшебной воды. На западе живет волхв, он попросит передать своему приятелю кувшин с вином. Плюс вы получите бесконечный шар прыжка к волхву у Бережков и возможность лечиться за белый корень. Итак, смотрим рюкзаки: вино у вас есть, заячий хвост тоже, осталось обнаружить соколиную лапку. Она зарыта у столбов (2 экрана на восток от местного волхва). Однако вы можете купить лапку у деревенских купцов, если повезет. Остальные лапки используйте, они навсегда прибавляют герою по 3 ед. силы.

Вернитесь к волхву у Куницына Бора, сообщите центральному волхву об успехах, и он снимет порчу с Куницына Бора. Как только вы попадете туда (южный западный портал) и поговорите со старостой, деревня перейдет в ваше распоряжение. Однако надо еще посетить волхва у западной кромки и отдать ему все три компонента. Отнесите полученную волшебную воду кентавру, и получите Чашу Воеводы (+ 10 к харизме навсегда). Для вождя есть смысл приберечь ее до самого Черного Бора и использовать только там. Поговорите с девушкой — получите ягоду Третий глаз, при использовании увеличивающую навык идентификации магических вещей до 100 процентов.

Осталось вернуться в Старый лагерь и пообщаться с викингем Эйнарм Счастливым, он даст слова воскрешения и попросит отнести их в Бережки, к мужику Радо. Можете оставить слова себе, можете «обменять» их на опыт, выполнив задание.

Из области волхва через юго-восточный портал зайдите в Поречье. Чтобы получить над деревней контроль, надо будет сбежать в Верхний лагерь, взять в отряд строителя и отвести в Поречье. Как только строитель будет оставлен в деревне, она станет вашей. Ступайте в Куницын Бор, там найдите девушку Людмилу, которая посоветует поговорить о Волке с волхвом у Родников. Вход в эту область найдется через портал на юге. Волхв у Родников знает немного, поэтому можете даже с ним не общаться. А вот в юго-восточный угол карты заглянуть было бы полезно: там обнаружится вход в ловчую яму. Убейте двух охранников-моховиков 9-го уровня: это не так трудно сделать, хотя возиться вы будете долго. Возьмите трофейный богатырский лук и выходите из ямы. В юго-восточном углу чего-то ждет второй Вершитель, очень почтительный к героям Лесной страны. От него шагайте на юг и вступайте в битву с островными цветками. Убивайте их либо одним накачанным воином с противоядиями и лечебными бальзамами либо расстреливайте. В конце концов на последнем островке найдется богатырский щит. С чистой совестью покидайте область через портал в юго-восточном углу. Вы в селе Родники, на родине Волка. Как ни странно, жители заезжих гостей не атакуют, а попросят лишь сдать оружие. Пообщайтесь со старостой, он попросит убить нескольких ядовитых пауков в юго-восточном углу карты. Соглашайтесь, и за выполнение квеста Родники признают Драгомира своим начальником. Осталось зайти в пещеру Воды в юго-восточном углу. Там встретите ядовитых червей и найдете ключ Воды. Выходите из пещеры и через восточный портал ступайте в Ловье.

На всякий случай сохранитесь перед разговором со старостой. Привожу основные направления беседы: 1) Знаешь, мне уже пора идти. 2) Ну, мужик, не на того попал! 3) Тоже мне — армия. 4) Плевать мне на твоих охламонов!

Если разговор будет таким, то староста признает превосходство Драгомира и подарит ему деревню. Внимание: при всех других вариантах беседы драки с деревенскими не избежать! А это вам надо? Отлично, идите в восточный портал к волхву у Черного Бора, так как общение с волхвом у Ловье (северный портал) ничего ценного вам не даст. Идите по северной дороге, минуйте засаду ичетиков и обращайтесь к местному волхву. Весело поговорите, и вам дадут квест: как окажетесь в Византийском лагере, отдайте найденную куклу Святославне. Два экрана на восток от волхва увидите камень и скелет рядом с ним. Рядом с ним, только чуть пониже, находится вход в лагерь Волка. Семь бойцов, из них несколько лучников и Волк восьмого уровня — бойня будет славной, но вы управитесь имеющимися силами. Если возникнут какие-то проблемы, то зайдите в лагерь Волка после того, как наберете новых дружинников в Черном Бору. Возьмите часть Амулета, выпавшую из Волка, и выходите. Идите в юго-восточную часть карты, там расположен портал в Черный Бор. Поговорите со старостой: деревня ваша, да и медное зеркало колдуна в придачу. Оставьте зеркало на хранение и берите в отряд новых ратников. Ваш отряд из пяти-шести дружинников должен вырасти до десяти: возьмите воеводу, всех живущих в деревне купцов седьмого уровня и обычного воина, если останется место в отряде. Обратите внимание: у новичков уже есть с собой луки и по связке стрел. Стрелы кремниевые, поэтому советую купить железных. Прикажите старосте построить мост и заходите в портал на севере.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

Предупреждаю сразу: прохождение большей части главы не обязательно! Чтобы победить финального злодея и добыть браслет Владыки, достаточно совершить несколько простых действий в первых трех областях. Во-первых, надо найти кентавра на юго-западной части карты, он попросит подарить ему Амулет. Ни в коем случае не соглашайтесь! Пройдите пару экранов на восток и найдите полянку со столбами: рядом с ними зарыты богатырские доспехи. Есть смысл применить зеркало колдуна, чтоб не мучиться с копанием. Заходите в портал у северной кромки карты, он приведет в Византийский лагерь. Ребята там живут грубые и негостеприимные, поэтому есть смысл сразу убрать их всех. Делаем это так: вначале всем скопом убиваем часового у южных ворот, а затем второго — у северных. Забегаем внутрь и десятью дружинниками атакуем византийских лучников. Если погибнет человек пять-шесть ваших подопечных, то это нормально, только следите за состоянием Драгомира. Как только деревня сдастся, читайте слова воскрешения: восстанут из мертвых не только ваши люди, но и все византийцы. Поговорите с местным кузнецом Изяславом и загляните к его отцу, старосте Бережков. Деревня ваша, хотя это уже не так важно.

В лагере византийцев войдите в пещеру Огня. Аспидов убить не очень сложно, а ключ Огня вам очень нужен. Выходите в византийский лагерь и идите в северо-восточный угол карты. Там увидите несколько стоящих рядом березок. На небольшом участке рядом с ними закопан клад — богатырский шлем. Примените зеркало колдуна, если не хотите утруждаться копанием.

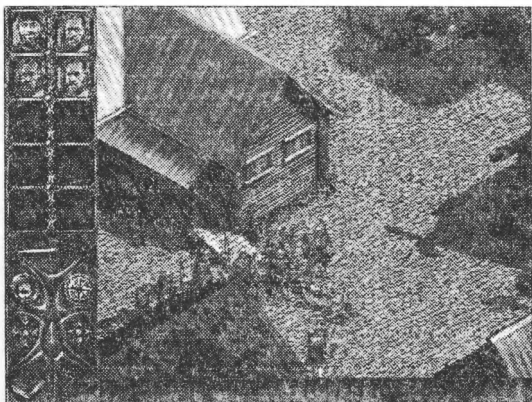
Теперь заходите в северный портал, он ведет к волхву у византийского лагеря. Сразу сверните на запад и пройдите экрана полтора, пока не увидите на поляне несколько столбов. Встав между ними, вы телепортируетесь в лагерь Михаила. Тут будут восемь опытных бойцов во главе с Михаилом (купец 12-го уровня). Советую перед битвой приказать новичкам вооружиться луками с железными (или, в крайнем случае, медными стрелами). Стрел закупите связок десять — это пригодится. Заходите в лагерь Михаила и приказывайте вести общую атаку. Человек пять лучников-

новичков начнут поливать врага градом стрел, а выделенные пять бойцов-ветеранов будут задерживать и отвлекать врага. Не забывайте лечить ветеранов! Как только враги подберутся слишком близко к лучникам, выходите из лагеря. Подлечитесь и снова войдите внутрь телепортера. Добейте израненных врагов, и последняя часть Амулета ваша. Есть и другая тактика боя: смазать стрелы ядом и раздать ветеранам по противоядию, так как попадать в суматохе боя будут и по ним. Подождите немного, и яд прикончит ваших противников... Третий вариант боя для самых слабых, но хитрых героев: лучникам приказать атаковать только Михаила, а затем схватить его мешочек с частью Амулета и удрать.

Используйте друг на друга в слоте для приготовления зелий все три части Амулета — получите полный Амулет дракона. А человек, в чьем рюкзаке вы складывали части, получит неплохой опыт.

Осталось с помощью шаров магического прыжка пробежаться по всем деревенским купцам. У одного из них купите дубликатор, стоит он примерно тысячу золотых. Скопируйте две части Амулета дракона и отдайте копию кентавру в области волхва у Поречья. Вас пропустят внутрь пещеры, где вы встретите массу крутых скелетов и зверя — болотника 13-го уровня. Скелетов ваши десять бойцов должны снести, а вот с болотником предстоит поюзаться. Убить его может только герой в богатырском снаряжении, а точнее, с богатырским мечом. Чтобы взять меч и надеть остальные части богатырского снаряжения, надо достичь 95 единиц в силе и столько же в выносливости. Я советую «попрыгать» по всем знахарям и у каждого купить по два зелья и по баночке браги. Хватит семь-восемь банок с зельем с концентрацией около 10, а три-четыре банки с брагой будут подстраховкой. Пусть Сигмар пьет все зелья и брагу и надевает богатырские причиндалы. Получилось? Дайте ему штук семь лечебных зелий и бросайте на зверя. Драка будет долгой — минуты на три-четыре, но вы победите. Если не хочется возиться со зверем, есть и тактика для слабых, но хитрых героев (люблю такую тактику). Ставьте Драгомира рядом с болотником, а на пять-шесть шагов перед ним — лучника. Снизьте скорость до минимума и приказывайте лучнику палить в тварь. Болотник сделает пару шагов в сторону стрелка и начнет разворачиваться, чтобы вернуться. Засеките момент и, когда тварь отойдет, быстро щелкните Драгомиром на портал, на котором она стояла. Оп! Вы окажетесь в новом месте, в пещерах дракона. Хорошо сработано, осталось переложить в рюкзак Драгомиру все оставшиеся лечебные бальзамы, три ключа (Луны, Воды, Огня) и Амулет. Внимание! Вы должны с юга на север пройти три пещеры и миновать три кучи разных тварей в каждой из них. Все пещеры заканчиваются цветными дверями. Стоя перед ними, сделайте щелчок **правой кнопкой** мыши на ключе, чтобы открыть их. Вначале вроде будет ключ Луны, затем Воды, затем Огня, но порядок вам не очень важен.

По логике вещей, всех тварей требуется перебить, однако есть более разумный вариант для всех хитрых героев-злодеев. Просто ведите одного Драгомира вперед, оставив за собой спутников. Обычно к концу последней пещеры все они погибнут, но для вас это уже не имеет значения: если



Драгомир будет упорно идти вперед, он стопроцентно прорвется без особых трудностей. Приятно... Наконец-то можно отыграть злость Драгомира — только такие люди, как он, могут бросить верных соратников на неминуемую смерть.

Как только третья пещера будет преодолена, вы окажетесь перед очами дракона. Пообщайтесь с ним — вот и пригодится заветный Амулет! Кстати, сохранитесь и попробуйте перед разговором выбросить Амулет из рюкзака. Дракон, выдыхающий пламя, — очень непривычное и красивое зрелище. Победить дракона фактически нереально, да и это не требуется.

Осталось самое простое: всего-навсего поднять браслет Владыки. Наслаждаемся мультимом и бежим спрашивать в IC, когда выйдет Всес... тьфу... то есть продолжение «Князя».

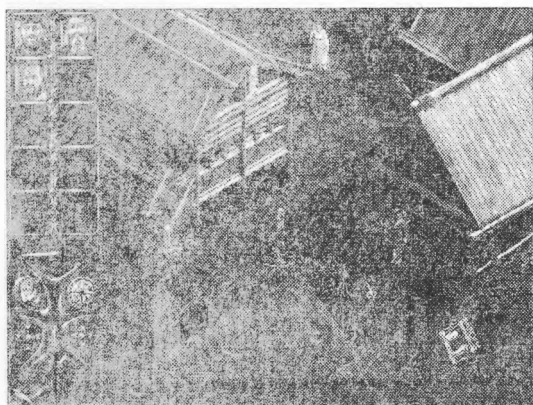
НЕИЗВЕДААННЫЕ ОБЛАСТИ (третья часть)

Специально для поклонников Волка или Михаила описываю области, в которые им (в отличие от Драгомира) все-таки придется заглянуть для нужной прокачки героя и дружины.

Как только попадете к волхву у византийского лагеря, пройдите на север и отбейте у аспидов сундук. Отнесите его на восток, к волхву, стоящему в болоте. Как обычно, получите опыт и узнаете про абсолютно бесполезную пещеру в центре области. Впрочем, с помощью этой пещеры можно найти ключ Огня без обязательной атаки на византийский лагерь.

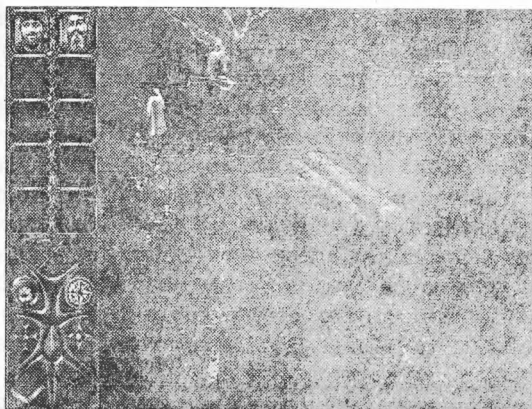
Через юго-восточный портал от волхва у византийского лагеря можно попасть в деревню Лесовье. Пообщайтесь с человеком около портала: его золото захватила стая аспидов. Что делать? Спуститься на юг, перебить тварей и вернуться к заказчику задания. Отдайте 500 монет и хватайте дудочку, отпугивающую всех монстров. Во время подавляющего большинства боев щелкайте на ней с небольшими интервалами и любуйтесь, как войны бьют в спину растерянных тварей. Зайдите в самую деревню — старосте требуется воевода и кузнец. В качестве воеводы отдайте одного из своих воинов (как деревня станет вашей, тут же заберите обратно!), а за кузнецом надо будет «прыгнуть» в любую из ваших деревень. Его также можно будет вернуть в родную деревню, как только получите контроль над Лесовьем.

Возле северо-восточного портала встретите Вершителя; как пообщаетесь с ним, переходите к волхву у Лесовья. Разберитесь с навьями и скелетами (или отпугните дудкой) и найдите портал на севере. Тот перенесет отряд к Лесному лагерю. Игнорируя крутых скелетов и пещеры,



ступайте в юго-западную часть области. Там будет нужный лагерь, а разговор с викингом с черной кожанке принесет ценные сведения: воевода Нижнего лагеря знает, где находится отряд Михаила (это знают также и игроки, прочитавшие третью часть прохождения за Драгомира). Напоследок заведите беседу со старостой Лесного лагеря, чтобы получить задание убить всех скелетов в пещере. Однако пока вы не настолько сильны, чтобы сделать это.

Вернитесь к волхву у византийского лагеря и заходите в северо-западный портал, который ведет к Нижнему лагерю. Местный воевода подскажет обратиться к воеводе Лесного лагеря по поводу Михаила. Староста же слезно попросит уничтожить растущий у входа вредный цветок, который мешает людям строить мост. Ступайте в северный портал, ведущий к волхву у Нижнего лагеря. Маг даст квест — убить гигантских червяков в юго-западном углу. Как только вы сделаете это, получите Великий магнит.



Вернувшись в Нижний лагерь, используйте магнит у горы рядом с цветком. Получите хороший меч против плотоядных растений. Уничтожьте новеньким мечом цветок, и благодарный староста отдаст деревню в хорошие (то есть ваши) руки. Меч сохраните, он еще пригодится. Идите в Лесной лагерь, там воевода подарит 250 монет за ваше согласие уничтожить отряд Михаила (еще столько же денег пообещает заплатить после сражения). Из Лесного лагеря выходите в западный портал, к волхву у Лесного лагеря. Заранее убейте мечом, которым расправились с цветком, абсолютно все растения и часть не понравившихся навьей. Затем поговорите с волхвом. Он попросит отнести вино старосте Нижнего лагеря. Как только вернетесь с выполненным поручением, волхв предложит продать вам дубликатор за 500 монет. Соглашайтесь, так как сей артефакт стоит раза в два дороже.

Осталось сходить к волхву у византийского лагеря и спросить у местного мага (западного, у избушки) о скелетах в Лесном лагере. Теперь перенеситесь к волхву у Лесовья и купите у него лампу за 500 монет. Совершите обратный визит к волхву у византийского лагеря, и тот нанесет на лампу убийственную руну Короля скелетов. Не используйте лампу просто так! Она мгновенно убивает всех противников на территории области! Лучше «попрыгать» по кущам и приобрести парочку дубликаторов. С их помощью размножьте лампу, а затем примените одну из копий в области Лесного лагеря. Заберите приз у пещеры... А оставшиеся копии ламп используйте в пещере дракона.

Кирилл Шитарев

Как альтернативный вариант, приведем прохождение за Волка-охотника (точнее, отличия, возникающие при игре этим героем). Такой персонаж полностью соответствует сюжету игры. Кроме того, он был выбран ради демонстрации того, что дружина князю далеко не всегда нужна (в игре, по крайней мере). Всю игру можно пройти одним только главным персонажем, захватывая с собой селян только тогда, когда это необходимо для выполнения того или иного квеста. Это становится возможным благодаря исключительной ловкости охотника и удачным расположением «родной» деревни Волка.

Подробно распишем только прохождение первой части игры, по остальным, ради экономии места, приведем только хиты и советы. Те квесты, которые не будут описаны, являются постоянными для любого героя, их можно легко найти в основной части прохождения (см. solution за Драгомира-вождя).

Создавая персонаж для «единоличной» игры, выбирайте характеристики: харизма — 9, сила — 2, ловкость — 14, выносливость — 9. Ставьте «маркер» на меткость и торговлю. В таком случае никаких проблем с деньгами не будет — умение торговаться распространяется и на старост деревень при сборе дани, и на торговцев в лавках. Меткость нужна... Ну, понятно, для чего нужна меткость. Для избивания беднящих монстриков посредством «утыкивания» их стрелами с безопасного расстояния (заметьте, что в рукопашной герои промахиваются гораздо чаще). Кроме того, благодаря возможности сделать зажигательные стрелы, штурм деревень превращается в сплошное удовольствие, но об этом чуть позже.

Основная стратегия заключается в том, чтобы поскорее добыть артефакт, отпугивающий монстров (дудочка или свисток), и биться только тогда, когда у игрока есть на то желание. До этого охотник легко убегает от любых группировок, не получая при этом повреждений. По большей части опыт набирается за счет выполнения квестов или эликсирами Мудрости. Боезапас пополняется без проблем — в каждой локации валяется по меньшей мере три колчана со стрелами, соответствующими уровню монстров. Плюс к тому из тварей выпадают кремневые стрелы. На доживание сгодится.

Развивайте вторичные умения: идентификация, торговля и знахарство исключительно полезны при одиночной игре.

Не ленитесь привести в покоренную деревню всех недостающих работников. Заполненная деревня лучше платит дань.

Теперь два слова о наиболее эффективной тактике ведения боя. При наличии дудочки драка происходит прямо-таки цинично. Подходим к монстрам на расстояние приблизительно пол-экрана, атакуем (естественно, отравленными кремневыми стрелами) и дудим в дудочку (щелчок **правой кнопкой** мыши). Монстры, бросившись к герою с целью разорвать его на мелкие кусочки, разворачиваются и подставляются под новые выстрелы. «Не охваченных» можно отстрелить железными или серебряными стрелами, хотя серебряные лучше приберечь для особых случаев — научить вежливости немытого викинга-Драгомира или зазнайку-Михаила. Или болотника того страшенького, который в пещерах сидит и в одиночку с дружиной справляется.

Наказание непокорных деревень производим так: прямо от входа (совсем немного не заступая за границу деревни) шлем веер зажигательных стрел по строениям. Затем очередь отравленных (лучше не ниже, чем на 5 единиц) по населению. Все! Ждем пару минут, смотрим мультик, заканчивающийся чем-то вроде «Приходи и владей нами», собираем трофеи и читаем слова воскрешения. Будьте внимательны: воскресают ВСЕ погибшие на карте — дружина (если она у вас была), бывшие противники и монстры. Здоровье воскресших — 100. Так что не находитесь вблизи свалки погибших монстров когда читаете свиток. Зачем вам лишние проблемы?!

Еще один момент стоит упомянуть. Монстр, «померший» от яда, не приносит опыта персонажу, поэтому не пожалейте второй стрелы, когда у него останется 1 — 2 процента здоровья. В таком случае получится, что «и Волки сыты, и стрелы целы».

Появившись в деревне Родники, сразу заверните к купцу. Посмотрите, нет ли в продаже полезных свитков — трудов Гиппократов, Трактата о торговле или Потерянной карты. Если что-нибудь есть, нужно будет постараться это купить до разговора со старостой. Это может оказаться непростой задачей, но все-таки, постаравшись, обычно можно набрать требуемую сумму.

Сделав необходимые покупки, поговорите со старостой Родников. Он признает Волка князем без дополнительных квестов. Закажите ему постройку казармы, затем вновь загляните к купцу. На этот раз нужно приобрести короткий лук и снова посмотреть, нет ли вожделенных свитков. Дойдите до кузнеца, почините амуницию и купите колчан кремневых стрел.

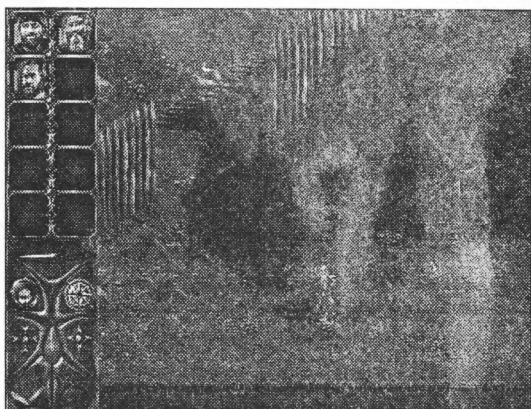
В северной части деревни, внутри частокола, лежит колечко, прибавляющее единицу к ловкости. Надавайте его и берите в руки купленный лук. Не выходя за пределы частокола, отстрелите муравьев возле выходов. Из одного насекомого (что у западного выхода) выпадет кольцо (+3 к выносливости). Срочно надевайте и двигайтесь через восточные ворота на север. На берегу реки лежит броня. Все, теперь можно попытаться покорить Ловье.

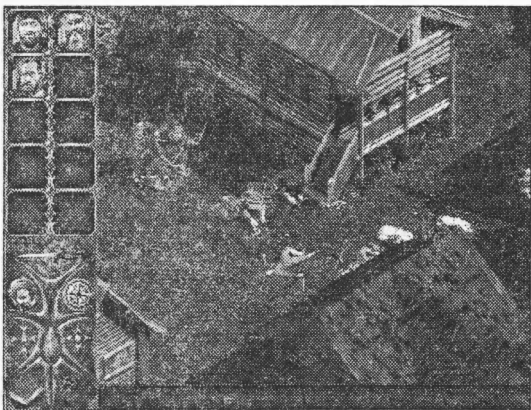
Внимание! Вероятность того, что староста Ловье поддастся на уговоры даже при правильной последовательности ответов, очень мала, так что, если вы играете без сохранений и перезагрузок, будьте готовы быстро сбежать, благо в охотника попадают очень редко.

Если беседа прошла успешно (в этом случае можно сразу поднять Волку уровень до 3), закажите старосте постройку избы знахаря и лавки. Если случилась неудача, не беда — в любом случае возвращайтесь в Родники.

В Родниках перестреляйте всех муравьев. Один из них несет нож «на муравьев», позволяющий уничтожать любого рыжего муравья (до 11 уровня включительно) одним попаданием. В северо-восточной части лежат два колчана медных стрел. Забирайте их и отстреливайте четырех ядовитых пауков на болоте (юго-восток). Не забудьте собрать ядовитые жала — они очень скоро пригодятся. Идите к восточному portalу, поднимайте возле него лопату и проходите к волхву у Родников.

Поговорите с Вершителем и перемещайтесь на восток. Здесь на вас накинется большая толпа муравьев, но, благодаря найденному кинжалу, проблем с насекомыми-переростками не возникнет. Двигайте дальше и перебейте из лука скелетов. Скелеты будут оживать, но в конце концов справиться с ними удастся. Воспользуйтесь лопатой возле столба, который охраняли скелеты (строго на юго-запад, примерно на расстоянии одной клетки). Там обнаружится «Сфера волхва Родников». Она позволяет мгновенно перемещаться к хижине волхва из любой локации. В частности, можно схватить лежащий неподалеку (телепорт в юго-западном углу, затем прямо по проходу на север) богатырский лук и сбежать от моховиков (5 и 9 уровня) без боя. В этой локации находится еще одна бригада муравьев (на севере) и множество островков с цветами-людоедами, охраняющими богатырский щит. За щитом нужно будет вернуться позже, пока что его почти невозможно отбить. Зато можно набрать земляных орехов и наделать масла максимально возможной концентрации. Кстати, чтобы сделать зажигательные стрелы, необходима концентрация не меньше **10,00**. Покончив с осмотром территории, отправляйтесь через северный портал в Куницын Бор.





Здесь поговорите со старостой, получите квест на волхва у Куницына Бора. Один вариант прохождения указан в основном прохождении (см. начало второй части). Другой же заключается в том, чтобы, поговорив со стариком и получив от него живую воду, просто шарахнуть по нему из лука. В этом случае он не успеет наложить проклятье, а вы выполните один квест и сохраните живую воду для кентавра, на будущее.

Обойдите окрестности Куницына Бора, соберите все вещи, продайте ненужное, поговорите с селянами. Одна девица загадает загадку про день и ночь. Ответ: они заканчиваются мягким знаком. Затем через портал на северо-западе попадете на карту «волхв у Куницына Бора».

Прибыв на место, не торопитесь: подождите, пока появятся мороки и угостите их из лука. После этого, игнорируя монстров, проходите по южному краю на восток, до самого портала. Но в портал пока не входите. Лучше забейте вторую группу пауков на север от вас. Один из них «уронит» дубину, которая эффективна против пауков. С этим оружием вы запросто произведете зачистку карты. Затем приступайте к выполнению задания старосты деревни Куницын Бор.

Выполнив задание и собрав земляные орехи на северо-востоке, идите в юго-восточный портал — попадете в Поречье. Там стоит сначала поговорить с жителями и получить квесты: отнести 100 монет охотнику в Куницын Бор и передать привет в Ловье. Кроме того, если попадется женщина, жалующаяся на болезнь ребенка, дайте ей 10 монет — лишний опыт не помешает. И если встретится дружинник с донесением, не пытайтесь выведать, что за весть он принес, иначе поссоритесь со всей деревней.

Теперь можно поговорить со старостой и пообещать привести плотника. Проще всего сделать это так. Обращаемся к любому торговцу (например, к кузнецу) и просим его подготовить ученика. Он возьмет за это 100 монет. Пока кузнец подыскивает достойного кандидата на должность подмастерья, проходим мимо домика купца, к углу помоста. Там валяются чертежи древних пирамид. Эврика! Берем свиток, идем к новоявленному ученику кузнеца и заявляем, что он теперь витязь княжьей дружины. Если не хватает харизмы (должна быть не меньше 21), глотаем брагу для повышения привлекательности. Стаскиваем с горе-вояки доспехи и оружие, продаем у купца, даем прочесть ученику чертежи древних пирамид и гоним его вшаей (чтобы с ним поговорить, держим **Ctrl** и делаем на портрете щелчок **правой кнопкой** мыши). Осталось вернуться к старосте и получить деревню во владение.

Закончив дела в Поречье, используем Сферу волхва у Родников. Кстати, можно заглянуть к нему на предмет снятия порчи. Вдруг волхв из Куницына Бора успел-таки нахулиганить?! Вновь собираем земляные орехи и делаем из них масло. Затем идем в Куницын Бор, находим Вилинца, отдаем ему деньги и общаемся со старостой. Эта деревня тоже покорена. Дальше путь лежит в Родники. Собираем дань, чиним амуницию, продаем ненужное, травим и пропитываем маслом стрелы — короче, готовимся к серьезным вылазкам.

Если Ловье не подчинилось в начале игры, идем и поджигаем его. Жителей «утыкиваем» отравленными стрелами (вполне хватает двух зажигательных колчанов

и одного отравленного) и дожидаемся безоговорочной капитуляции. Не забудьте прочесть слова воскрешения после победы!

Находим купца по имени Радигощ, передаем привет от подружки и получаем вожделенную дудочку, отгоняющую злых тварей. Самого купца можно завербовать и отвести в Родники как нового воеводу.

Теперь стоит обойти свои владения и навести порядок: проверить, все ли здания построены, везде ли народ при деле. Обязательно приведите в Ловье купца — у него чаще других попадаются магические кольчуги с броней 166. Одну такую следует приобрести.

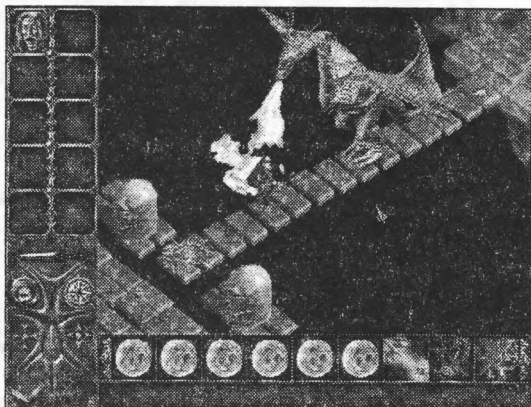
Пришла пора добыть богатырский щит. Это не такая простая задача, как кажется с первого взгляда. Дело в том, что лук на цветы-людоеды не действует! Бить придется топором. Запаситесь лечебными бальзамами и противоядием...

Отлупив-таки гадких представителей плотоядной фауны, забирайте щит, собирайте земляные орехи (ха! добрая традиция наметилась) и возвращайтесь в Родники — зализывать раны. Если вы все делали правильно, то сейчас сможете нацепить шишак, добытый щит, богатырский лук и закупленную заранее кольчугу. Для этого придется, естественно, использовать четыре баночки с зельем, но ведь оно уже готово, не правда ли? Если есть возможность, наймите ненадолго кузнеца в свою дружину и дайте ему прочесть свиток кузнеца. Затем верните его на старое место и чините свои «богатства» **только** у него — таким образом, вы не испортите богатырские вещи.

Теперь для завершения первой части игры осталось пойти в Черный Бор (попутно заскочите к волхву у Черного Бора и возьмите квест «с куклой» и эликсир мудрости), поговорить со старостой и сжечь деревню дотла. Затем воскресить жителей и приказывать строить мост. Добытая в бою богатырская кольчуга (а она выпадет из старосты деревни) охотнику ничем не поможет — она сильно уменьшает выносливость и понижает (!) ловкость до 100. Лучше уж использовать стандартную...

В принципе, можно и не покорять все четыре деревни, а просто атаковать Черный Бор, но это, по-моему, просто неинтересно.

Во второй и третьей частях игры существенных отличий нет. Только в конце второй части придется решить puzzle с телепортами, да в третьей надо найти в пещере Луны банду разбойника-Драгомира. Кроме того, монстры на карте водятся существенно более сильные (например, в Старом лагере живут моховики 6—8 уровня), да по всей карте разбросаны колчаны с серебряными стрелами (убойная сила 4) в больших количествах. Все остальное описано в основной части прохождения. Кстати, о борьбе с противниками-героями. Во время одного из прохождений, прочитав потерянную карту и использовав сферу магического прыжка, Волк третьего (!) уровня попал к волхву у Пропасти и, разогнав дудочкой навий и мертвяков, добрался до пещеры Луны. Благополучно встретил Драгомира (12 уровень) с «бригадой» (6 бойцов 9—10 уровней) и не использовал ни одного лечебного бальзама! Вот такие они, славяне...



Ростислав Хабаров

ALIENS VS. PREDATOR**Бонус Рипли**

Начните новую игру на максимально легком уровне. Нажмите ~, чтобы появилась консоль. Напечатайте: «RIPLEY_WAS_HERE», и вы получите секретный бонус.

Чит-коды в командной строке

Запустите игру с параметром -lmpcstr -debug в командной строке. Например, «C:\Fox\Aliens Versus Predator -lmpcstr -debug». Затем во время прохождения миссии нажмите ~, чтобы появилась командная строка. Этот код рассчитан на версию игры с патчем AvP save-game patch. Напечатайте следующие коды:

«QUICKSAVE»/«QUICKLOAD» — загрузка или сохранение с первого слота,

«SAVE #/LOAD #» (где # — число от 1 до 8) — сохранение и загрузка со слота с указанным номером,

«SAVESLEFT» — показывает, как много осталось у игрока доступных сохранений в текущей игре с установленным уровнем сложности. Это же число будет показано в любое время, когда вы сохраняете или восстанавливаете игру.

Обычные команды и переменные командной строки

Введите в командной строке команду «LISTVAR». Это откроет для вас доступ к системе внутриигровой помощи. Станут также доступными следующие переменные командной строки. Замените «#» на необходимое вам число.

«MOTIONTRACKERVOLUME» — данное значение установлено по умолчанию на максимум (1.0). Вы можете снизить его путем изменения номера (0.75 или 0.5).

«CROUCHMODE» — эта команда консоли позволяет игрокам менять крадущихся Чужих на Чужих ползающих. Для этого наберите «CROUCHMODE 1» в командной строке. Команда «CROUCHMODE 0» возвращает игру к исходному состоянию.

Отладочные команды и переменные командной строки

Если вам не чуждо желание более основательно поковыряться в данной игре, вы сможете получить доступ к ряду пока что скрытых отладочных команд. В том числе это откроет вам доступ к неуязвимости. Для этого игру необходимо запустить из командной строки с параметром «-debug». Например: «AVP.exe - debug». В этом режиме Multiplayer недоступен, а пройденные уровни не отмечаются как пройденные. Не доступен также ни один новый официальный режим кодов. Во время игры напечатайте в консоли «LISTCMD».

«GOD» — режим Бога. Вы по-прежнему теряете жизнь, если в вас попадают, однако даже когда ваше здоровье упадет до нуля, ничего плохого с вами не произойдет.

«GIVEALLWEAPONS» — все оружие.

«SHOWFPS» — показывает текущие frame-rate в секунду на экране.

«SHOWPOLYCOUNT» — показывает количество отрендеренных полигонов на фрейм на экране.

«LIGHT» — создает вокруг игрока источник света. При повторе команды свет будет все ярче и ярче.

Команды, связанные с применением ботов

«ALIENBOT» — создает Чужого непосредственно перед игроком.

«MARINEBOT #» — создает морского пехотинца или гражданское лицо (где # обозначает номер соответствующего типа человека).

«PREDOBOT #» — создает Predator'a (где # аналогично обозначает тип).

«**PREDALIENBOT**» — создает Predator-Alien'a.

«**PRAETORIANBOT**» — создает Praetorian Alien'a.

«**XENOBORG**» — создает Xenoborg'a.

Возможен неожиданный обвал игры при использовании этих кодов. Появление ботов на уровне может также привести к некоторым изменениям в игровом процессе. Для того чтобы создать бота, его модель должна существовать на текущем уровне. Но их можно загрузить, воспользовавшись командной строкой.

В следующих переменных командной строки также необходимо заменить # на число. Напечатайте в командной строке в консоли «**LISTVAR**», и вам станет доступна внутриигровая помощь:

«**MOTIONTRACKERSPEED**» — увеличивает скорость или замедляет motion tracker морского пехотинца. Доступные варианты ранжируются от 0 до 16, значение по умолчанию — 1.

«**TIMESCALE #**» — меняет скорость течения внутриигрового времени. Например, при использовании команды «**TIMESCALE 0.5**» время будет течь с половинной скоростью от естественного. Для тех, кто хочет использовать код, связанный с режимом Джона Бу («**JohnWooMode**»), будет полезно знать, что данный эффект носит динамический характер. Чем медленнее тянется время, тем больше событий происходит на экране.

«**WIREFRAMEMODE #**» — показывает детали обстановки и/или персонажей, использующих wireframe-графику.

«**DOPPLERSHIFT #**» — включает/выключает использование Doppler shifting относительно звуков, производимых игроком-Чужим.

«**SKY_RED #**» — меняется красный компонент на небе.

«**SKY_GREEN #**» — меняется зеленый компонент на небе.

«**SKY_BLUE #**» — меняется голубой компонент на небе.

«**LEANSKALE #**» — изменение режима камеры.

ARMY MEN 2

Войдите в режим написания сообщений, нажав клавишу \, потом напечатайте «!when all else fails...», чтобы активизировать режим кодов. Потом используйте один из следующих кодов.

!patton's speech — вы оказываете своим войскам моральную поддержку;

!i give up — рестарт уровня;

!veni vidi vinci — пропустить уровень;

!night of the walking dead — враги превращаются в зомби;

!suicide kings — уничтожить Sarge;

!ninja arts — Sarge получает способность невидимки (стелс) и становится быстрее;

!god of gamblers — случайная генерация предметов, иногда постоянная;

!paper dolls — парашютисты;

!watchtower in the sky — разведка;

!geronimo! — 12 воздушных налетов;

!beautiful nikita — бесконечная снайперская винтовка;

!fourth of july — M80;

!roach spray — бесконечный Can «o» fire;

!ruby ray — бесконечная magnifying glass;

!aluminum foil — Flak jacket;

!smorfs — голубая униформа;

!metal sheeting — серая униформа;

!shrink wrap — коричневая униформа;
!pooper scooper — минер;
!gnomish inventions — взрывчатка;
!acme discs — футасы;
!no rocket launcher — постоянный запас ракет;
!village people — постоянный запас снарядов для огнемета;
!i have a rock — постоянный запас ручных гранат;
!phoenix! — огнеметчик;
!surprise party — появляется множество врагов;
!armageddon — все погибают под массированными ударами авианалета;
!doctor doctor — полное здоровье;
!spidey senses tingling — видны все враги на карте;
!jumpjets — телепортирует Sarge где-то поблизости;
!santini — неуязвимость.

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

В файле Baldur.ini под строкой Game Options напишите строку Cheats=1, сохраните файл и запускайте игру. В игре нажмите **Ctrl + Tab**, чтобы вызвать консоль. Вводите нужный код и нажимайте **Enter** для его активизации.

Для создания предметов напишите CLUAConsole:CreateItem(«XXX»), где XXX — это индекс предмета из приводимого ниже списка.

Например, CLUAConsole:CreateItem(«SW1H23») создаст Scimitar +2.

DAGG09 — Silver Dagger Werebane

DAGG10 — Soultaker (unusable)

SW1H18 — Sword of Balduran

SW1H20 — Scimitar

SW1H22 — Scimitar +1

SW1H23 — Scimitar +2

SW1H24 — Longsword +1, Flame Tongue

SW2H07 — Two-Handed Sword +3

SW2H08 — Durlag's Pride

AX1H07 — Bala's Axe

HAMM04 — War Hammer +1, +4 vs. giant humanoids

BLUN09 — Kiel's Morningstar +3 (cursed)

BLUN10 — Club +1, +3 vs. unnatural creatures

BLUN11 — Mace +2

STAF05 — Staff of Striking

STAF06 — Staff Mace +2

STAF07 — Staff Spear +2

STAF08 — Quarter Staff +3

SLNG03 — Sling +3

LEAT09 — Leather Armour +3

LEAT10 — Hide Armour (non-magical)

CHAN07 — Chain Mail +3

PLAT08 — Plate Mail +3

HELM14 — Kiel's Helmet

BRAC11 — Bracers of Bonding (cursed)

SHLD19 — Large Shield +2

SHLD20 — Kiel's Buckler

AMUL17 – Greenstone Amulet
AMUL18 – Wolfsbane Charm
CLCK20 – Cloak of the Shield
CLCK21 – Holy Cloak
CLCK22 – Shandalar's Cloak
BOOK71-86 – Dusty Books
BOOK87 – Balduran's Log Book
BOOK88 – The Recipes and Ruminations of One Dradeel of Tethir
MISC91 – Grapes
MISC92 – Switch for an Engine
MISC93 – Odd Looking Key
MISC94 – Mallet Head
MISC95 – Mallet Handle
MISC96 – Peladan
MISC97 – De'Tranions Baalor Ale
MISC98 – Durlag's Goblet
MISC1B – Durlag's Butter Knife
MISC1C – Sea Charts
MISC1E – Evan's Body
MISC1F – Dradeel's Spellbook
MISC1G – Farthings Dolly
MISC1H – Gong Mallet
MISC1I – Beladonna Flower
MISC1J – Glittering Beljuril Gemstone
MISC2A – Doppelganger Wardstone
MISC2B – Level 1 Exit Wardstone
MISC2C – Islanne Wardstone
MISC2D – Kiel Wardstone
MISC2E – Fuernebol Wardstone
MISC2F – Teleportation Wardstone
MISC2G – Level 2 Exit Wardstone
MISC2H – Shandalar's Wardstone
MISC2I – Wardstone Forgery
MISC2J – Wardstone Forgery
MISC2K – Compass Wardstone
MISC2L – Bone Wardstone
MISC2M – Dwarven Rune Wardstone
MISC2N – Dwarven Rune Wardstone
MISC2O – Lock of hair from Kirinhale
MISC2P – Greagans Harp (usable by Bards only)
SCRL5A – Mental Domination
SCRL5B – Defensive Harmony
SCRL5C – Protection From Lightning
SCRL5D – Protection From Evil, 10' Radius
SCRL5E – Champions Strength
SCRL5F – Chaotic Commands
SCRL5G – Remove Curse
SCRL5H – Emotion
SCRL5I – Greater Malison

SCRL5J — Otiluke's Resilient Sphere

SCRL5K — Spirit Armor

SCRL5L — Polymorph Other

SCRL5M — Polymorph Self

SCRL5N — Domination

SCRL5O — Hold Monster

SCRL5P — Chaos

SCRL5Q — Feeblemind

Секретные вещи

SWORDI — Magic Immunity Ring (невидимый)

SPEC01 — Amulet (Blur + Speed)

SPEC02 — Ring

SW1H19 — Sword «Vampire's Revenge» — смешно

BOWPHEO — Bow of quickness

RINGLOUP — Loup Garou's Ring

SBLADE — Selune's Blade

ARROPHEO — Bow (выглядит как Short Sword + 1) of Phoenix Guard Summoning

Бесполезные вещи

LIGHT — Magic Missile Wand

LASER — Laser wand

FLAM01 — Flamethrower

FRAG01 — Frag Grenade

FROSTY — Dr. Freeze Death Ray

PLYFIST — рисунок

PLYMSTAR — рисунок

PLTSPID — рисунок

PLYJELLY — рисунок

BATTLEZONE: RED ODYSSEY

Тому, кто в преддверии второй части решил предаться ностальгии и поиграть в неплохой адд-он к первой части, предлагается нажать ALT + SHIFT и ввести:

TEDONTDIE	Полная карта,
TENERD	Сателлит без Com Tower,
TEBUFFY	Режим бога,
TEDEADITE	Бесконечный боезапас,
TERAT	Бесконечные ресурсы.

BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U

Напечатайте «gosanta» на любом экране или во время игры. Нажмите F2 во время игры, появится cheat menu, при помощи которого можно получить доступ на любую территорию, добавить любой предмет в инвентарь и проделать другие действия. Выберите опции «Exit To Debug Mode», «Unit Tests» и «Game Walkthrough», чтобы игра шла автоматически.

BRAVEHEART

Перейдите в режим 3D, нажмите DEL и наберите:

Sesquipidilian	Включить коды,
Bannockburn	Убить всех врагов,
the five hundred	Убить себя,

dresden	Все здания в огне,
steve reeves	Все войска становятся тверды, как гвозди,
bucks fizz	Все войска убегают,
bastille day	Все стены пробиты,
haemorrhage	Отключить кровь,
killcam	Смерть тому, на ком камера висит.

CLOSE COMBAT 3

Сохраните игру и сделайте backup оригинальной сохранялки. При помощи hex-редактора найдите имя игрока в файле-сохранении. Теперь перейдите на линию выше над именем игрока. Отправляйтесь на пятый row, который, к примеру, содержит «6600». Измените значение, например, на «AA09». Сохраните файл-сохранение и загрузите «Close Combat 3». Теперь у вас новое количество Requisitions Points Remaining, в нашем примере — 24056 вместо 102.

DELTA FORCE

Нажмите клавишу ~, чтобы открыть командную строку, затем введите:

hitmewithyourbestshot — Computer Rocks!

closetoyou — противники не видят вас,

letme go — выбор игрового уровня,

sky — прорисовка неба станет менее детализированной. Это повысит общую скорость игры.

DESCENT 3

Следующие коды необходимо ввести во время игры:

YUMMYFUNYON — неуязвимость,

FREEITUP — убить всех врагов в шахте,

BLIMPIEBEST — полный щит, энергия, все оружие, 500 ракет,

MIGHTYAPHRODITE — Cloak,

FRAMETIME — показать FPS,

LONGCHIMP — режим «Chase View»,

WEIRDTEXTURE — режим особых текстур.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Все просто, как полет на драконе — нажмите «/» и введите «iamgod». Режим Бога вам хватит на всю игру. Но если все же предпочитаете просто изредка поправлять здоровье на халяву, введите «smeghead».

DUNGEON KEEPER 2

Во время миссии нажмите одновременно **CTRL + ALT + C** (вы услышите звуковой сигнал) и наберите один из следующих кодов:

show me the money — дает деньги,

now the rain has gone — открывает карту,

feel the power — поднимает уровень всех монстров до 10,

this is my church — открывает доступ ко всем комнатам,

fit the best — открывает доступ ко всем комнатам и ловушка,

i believe its magic — открывает все заклинания,

do not fear the reaper — завершает уровень.

Комбинация пожертвований в колодце Храма:

Жертва

2 Salamanders
2 Rogues
2 Warlocks
2 Bile Demons
2 Black Knights
1 Salamander + 1 Dark Elf
2 Skeletons
2 Wizards
1 Skeleton + 1 Troll
2 Dark Elves
2 Vampires
2 Dark Mistresses
2 Trolls
3 Monks
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf
2 Dwarves + 1 Dark Mistress

Результат

1 Dark Mistress
1 Salamander
1 Goblin
1 Rogue
1 Vampire
1 Dark Mistress
1 Dark Elf
1 Bile Demon
1 Bile Demon
1 Troll
1 Bile Demon
1 Skeleton
1 Warlock
Ускорение регенерации маны
Много Imp'ов
Сохранение игры

Добавьте следующие параметры в командную строку при запуске игры, чтобы получить доступ к интересующему вас уровню:

-level (название уровня) Например: C:\DK2\dk2.exe -level level15

Список всех уровней можно найти в директории:

DK2DIR\DATA\EDITOR\MAPS\

Кампании соответствуют карты от Level1 до Level20, кроме уровней level6a и level6b, level11a, level11b и level11c, level15a и level15b.

Секретные миссии обозначены как secret1 — secret5.

EXPENDABLE

Для активизации режима кодов запустите игру с указанными параметрами в командной строке:

-mumford — режим Hodspodkins,
-whostayedlate — режим Rockhard,
-whostayedlateagain — режим EasterEgg.
Например, «C:\Expend\go.exe» -whostayedlate.

Во время игры можете ввести следующие команды через клавишу - (минус) на цифровой клавиатуре:

bod — открывается режим кодов,
zipy — режим Бога,
babapapa — дополнительные кредиты,
dunky — постоянно высокий счет,
bing — выключить режим кодов.

mrben — пропуск уровня,
bucketofchicken — вид сзади,
crystal tips — дополнительная жизнь,
albertofrog — Grenade Power-Up,

FALLOUT 2

Альтернативная иконка для desktop'a

Создайте shortcut в Windows 95/98 desktop. Затем используйте опцию Settings/Control Panel/Display/Effects для того, чтобы установить «Large icons». Иконка для desktop'a будет представлена новой графикой.

Screensaver из оригинального «Fallout'a»

Откройте PipBoy и оставайтесь на этом экране, чтобы увидеть старый скринсейвер «Fallout'a».

Комментарии программистов

Удерживайте **Shift** и щёлкните на кнопку «Credits», чтобы услышать различные комментарии команды разработчиков.

FIFA '99

Сверхсекретные телодвижения отдельных футболистов.

Названия оригинальные:

Alt+A — Rainbow kick;

Alt+S — Drag the ball;

Alt+D — Spin;

Alt+Q — Fake a trip;

Alt+E — Double step-over.

FORCE 21

Amazon

Отключить наличие деревьев,

Avatar

Желтые коробки вокруг машин, зданий,

London

Никаких облаков,

Hasselhoff

Немедленный проигрыш,

Ispey

Отключить Туман Войны,

Polytheism

Невидимость для ВСЕХ,

Killenemy

Убить всех противников,

Grid

Показать клетки-гриды,

Chessmatch

Радар на всю катушку.

Для того чтобы сделать доступными сразу все миссии кампании за американцев, надо открыть, например, встроенным редактором Norton Commander (for Windows 95) файл campaign.svc (в директории Save найдите имя вашей кампании) и внести в него следующие изменения (цифры располагать в столбик):

```
1 14 0 13 11 11 11 22 10 22 22 10 22 22 8 13 12 11 11 8 8 11 11 8 22.
```

Для китайцев то же самое, только первая цифра будет 2.

FUTURE COP L.A.P.D.

Удерживайте **F10** во время введения одного из следующих кодов. Затем удерживайте **F10** и нажмите **F5** для активизации кодов столько раз, сколько вам будет необходимо. Для введения последующего кода удерживайте **F10** и нажмите **F6**, чтобы отключить текущий код. Затем удерживая **F10**, введите следующий код.

F1 F4 F3 F3 F4 F1 F2

— превращает голубого игрока в черного.

F2 F1 F4 F3

— восстановить щит.

F2 F4 F1 F3 F1 F3 F4 F2

— перезарядить оружие #0.

F4 F3 F1 F2 F4 F3 F1 F2

— перезарядить оружие #1.

F2 F1 F2 F4 F2 F1 F3

— перезарядить оружие #2.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

В данной игре сразу несколько кодов имеют один и тот же результат, поэтому они будут даны через точку с запятой.

6661970; iamfilth; tithead — бесконечные жизни.

tourettes; ohmatron; pieandmash; notourettes; asawindow; deathtoall — бесконечные жизни, а также нажмите «*» для получения всего оружия.

super well; flashmotor — все уровни.

travelcard — все уровни и бесконечные жизни.

iamgod — бесконечные жизни, нажмите «*» для оружия.

averyrichman — 999 999 999 пойнтов.

uaintnuffin; psychedelic; silence; driveby; her — 999 999 999 пойнтов, все оружие, если вы нажмете «*» и все предметы.

rommel — режим отладки.

HEAVY GEAR 2

Нажмите ~, чтобы получить доступ к чат-интерфейсу. Затем напечатайте:

set camti режим Бога,

set mission завершить уровень в автоматическом режиме.

HIDDEN & DANGEROUS

В начале игры вам будет предложено выбрать кампанию. Напечатайте на этом экране **iamcheater**. Если вы не ошиблись при наборе кода, то услышите негромкий звук. Теперь вы можете вводить следующие коды в любое время в течение игры, а также на любом экране меню. Точно так же при правильном использовании кода вы услышите тот же звук.

ressurrect — после того как вас убили, напечатайте код. Вы вновь вернетесь в игру в качестве зомби. Полюбуйтесь собственным черепом.

funnyhead — теперь у вас большая голова.

killthemall — убить всех ваших противников.

showtheend — показать конец игры.

gamedone — благополучное завершение текущей миссии независимо от того, где в данный момент находитесь вы и ваши люди.

gamefail — провал текущей миссии.

openalldoor — открыть все двери.

allitems — вы получаете все оружие: ружья, ракеты, гранатометы и т. д.

enemyf — обзор врага.

enemyb — обзор врага позади вас.

playercoords — показать ваши координаты в верхнем левом углу.

nohits — игрок не получает повреждений от попаданий врага.

laracroft — для поклонников пышнотелой блонетки.

JEFF GORDON XS RACING

Для активизирования чит-кодов напечатайте в главном меню «**icancheat**». Напечатайте один из следующих кодов на «**indicated screen**», нажимайте **Enter**. Если ваши действия были корректными, то вы услышите голос.

Коды, вводимые в главном меню:

clipped — режим clipping,

reckless — режим reckless.

Коды, вводимые на экране «Track Selection»:

lapset — установить количество кругов,

freeride — открыть трек «Pepsi Planet»,

freedrive — все треки.

Коды, вводимые на экране «Car Selection»:

takemeon — доступным для выбора становится Champion Motors Sponsor,

widebodyopen — Speed Demon Paint Job,

wildoneopen — доступной для выбора становится автомобиль Wraith,

redfury — автомобиль X-Wave,

wildone — автомобиль самого Jeff'a Gordon'a (избирается при изменении спонсора).

KINGPIN: LIFE OF CRIME

Начните игру с командной строки с параметром «+developer 1» (например: «C:\Kingpin\kingpin.exe + developer 1»). Если вам не хочется этого делать, аналогичного эффекта можно добиться, если в файле autoexec.cfg прописать developer 1. Данный файл должен находиться в директории «/kingpin/main». Затем используйте клавишу ~, чтобы вызвать консоль во время игры, и напечатайте следующие коды.

IMMORTAL — режим Бога.

Следующие коды позволяют вам получить определенные предметы и оружие. Использовать их необходимо в комбинации с кодом GIVE, например, GIVE CASH.

WHISKEY — получить виски.

CHEM_PLANT_KEY — ключ от химической фабрики.

FUSE — плазма.

SHOP_KEY — ключ от Bait-Shop.

WAREHOUSE_KEY — ключ от Warehouse.

LIZZY HEAD — голова Lizzy.

SHIPYARD_KEY — ключ от Shipyard'a.

OFFICE_KEY — ключ от Moker's Office.

VALVE — Valve Handle.

TICKET — Skytram Ticket.

FLASHLIGHT — Flashlight.

WEAPONS — все оружие.

AMMO — все боеприпасы.

TOMMYGUN — автомат Томпсона («Томми-ган»).

HEAVY MACHINEGUN — пулемет.

GRENADE LAUNCHER — гранатомет.

BAZOOKA — базука.

308CAL столько-то — дать столько-то 308cal (здесь и далее «сколько-то» — число необходимых предметов).

GRENADES столько-то — гранаты.

ROCKETS столько-то — ракеты.

SPISTOL — глушитель для handgun'a.

PISTOL RELOAD — автоматическая перезарядка для handgun'a.

SMALL HEALTH — маленькие медицинские аптечки.

LARGE HEALTH — большие медицинские аптечки.

ADRENALINE — адреналин.

HEALTH — полное здоровье.

HELMET ARMOR — бронея (шлем).

JACKET ARMOR — бронежилет.

LEGS ARMOR — броня на ноги.

Чтобы получить доступ к любой из карт игры, введите MAP, а затем название соответствующей карты. Например, MAP SR1.

SR1 — Skidrow

SR2 — The Super

SR3 — Mean Streets

BIKE — Bike

BAR_PV — Club Swank

PV_B — Blanco Industries

SEWER — Sewers

BAR_SR — Jax

SR4 — The Jesus

PV_H — Poisonville

PV_1 — Louie's Errand

PV_BOSS — Nikki Blanco

SY_H	—	izzie's Problem	BAR_SY	—	Salty Dog
SY1	—	Pier Pressure	SY2	—	Das Boot
STEEL1	—	Steeltown	BAR_ST	—	Boiler Room
STEEL2	—	Steel Mill	STEEL3	—	Steel Processing
STEEL4	—	Moker Shipping	KPCUT3	—	Consequences
TY1	—	Derailed	TY2	—	Dark Passage
TY3	—	Trainyards	TY4	—	Depot
KPCUT4	—	The Picnic	RC1	—	Radio City Station
RC2	—	Enter the Dragons	RC3	—	Streets of Fire
RC4	—	Skytram Station	BAR_RC	—	Typhoon
RC5	—	Central Towers	RCBOSS1	—	Crystal Palace East
RCBOSS2	—	Crystal Palace West	KPCUT7	—	Outro

Прикалываемся над поверженными врагами.

Вводим «extracrispy». По идее, каждый противник должен умереть и упасть на землю. Теперь отстреливаем ту часть тела, которая, по вашему мнению, у него лишняя. Снова вводим «extracrispy». Теперь противники будут снова стоять, но уже без тех частей, которые мы им отстрелили!

Вставляем в «Кингпин» карты из «Квейка-2».

(Понадобится редактор .pak.)

Открываем pak1.pak в «Q2». Копируем все текстуры из соответствующей директории в директорию «Кингпина» — kingpin/texture. Теперь хватаем любую понравившуюся карту из пака и кидаем ее в формате .bsp в директорию kingpin/maps. Запускаем и наслаждаемся.

MICROSOFT BASKETBALL 2000

В качестве имени введите и получите:

MICROSOFT — команду... (сами знаете, какой компании),

ROBOTS — команду роботов,

WHIZBANG — команда неустановленных типов,

MIDTOWN MADNESS

Чит-коды, вводимые в поле «Имя игрока»

Нажмите «New» на экране выбора игрока и измените имя своего игрока на одно из приведенных ниже. Использование чит-кодов, помеченные словами «очки снимаются», приводит к обнулению результатов гонки и ваших очков.

Showme Cops — демонстрирует на карте все полицейские патрули (очки снимаются).

amizdA eoJ — автомобили едут по улице наоборот.

Warp Eleven — автомобили, управляемые компьютером, становятся в десять раз быстрее.

Использование следующих кодов приводит к тому, что все едущие по улице автомобили превращаются в указанные объекты (очки снимаются):

Big Bus Party — городские автобусы.

Tiny Car — compact cars.

Jet Planes — самолеты.

Новые машины

Как и предыдущие чит-коды, их необходимо вводить в поле «Имя игрока». Однако они становятся доступны только в режиме одиночной игры.

«vasedans» & Pick the Cadillac	— Generic car
«vasedan!» & Pick the Bullet	— Generic light car
«vavan» & Pick the Ford F350	— The van
«vadiesels» & Pick the City Bus	— The Diesel
«vacompact» & Pick the VW Bug	— Rabbit-type compact car
«vapickup» & Pick the Ford F350	— Pickup truck
«vabus» & Pick the City Bus	— Bus with new paint job
«vadelivery» & Pick the Ford F350	— Delivery truck
«valimo» & Pick the Mustang GT	— Random limo
«valimoblack» & Pick the Mustang GT	— Black limo
«valimoangel» & Pick the Mustang GT	— White limo
«vataxi» & Pick the Cadillac	— Yellow cab
«vataxichек» & Pick the Cadillac	— Green checkered cab
«vaboeing_small» & Pick the City Bus	— Mini-jet

Чит-коды, вводимые во время игры

Нажмите **CTRL + ALT + SHIFT + F7**. На экране появится диалоговое окно. Введите в нем коды. Они доступны только в режиме одиночной игры.

/nodamage	режим «без повреждений» (очки снимаются).
/damage	отключение режима «без повреждений».
/dizzy	spinning sky.
/fuzz	переключение полицейского радара (очки снимаются).
/bridge	bridge very quickly (очки снимаются).
/ufo	поменять самолеты на летающие тарелки.
/swap	заменить поезд на самолёт.
/slide	престижные машины не испытывают силу трения (очки снимаются).
/puck	машина игрока не испытывает силу трения (очки снимаются).
/grav	половинная гравитация (очки снимаются).
/postal	horn fires mailboxes (очки снимаются).
/talkfast	быстрый комментарий.
/talkslow	замедленный комментарий.
/big	большие люди.
/tiny	крохотные люди.
/nosmoke	отключить дым от колес и повреждений.
/smoke	включить дым от колес и повреждений.

Чит-коды из командной строки

Добавьте следующие параметры в командную строку при запуске игры, чтобы получить доступ к чит-режимам:

-allrace	— доступ ко всем гонкам,
-allcars	— доступ ко всем машинам.

Например: «C:\Midtown\midtown.exe» -allcars -allrace.

HEX-редактирование

Откройте файл ui.ag в директории «Midtown Madness». В самом конце файла расположена информация о самых разных вещах, например, положение в списке победителей, обеспечивающее открытие новых гонок, а также количество этих соревнований. Кроме этого, вы можете выбрать, сколько гонок необходимо выиграть для того, чтобы открыть бонусные автомобили. Ниже указаны адреса, по которым хранится данная информация. Адреса могут быть различными в разных редакторах, но не намного.

012f7b36	— место в гонке, обеспечивающее доступ к новым гонкам,
-----------------	--

012f7b4a	— количество этих гонок,
012f7b5e	— VW New Beetle,
012f7c30	— City Bus,
012f7d02	— Cadillac Eldorado,
012f7dde	— Ford Mustang Cruiser,
012f7eb0	— Ford F-350,
012f782	— Ford Mustang Fastback,
012f805e	— Ford Mustang GT
012f813a	— Panoz GTR-1,
012f822a	— Panoz Roadster,
012f82fc	— Freightliner Century.

В поиске адресов ориентируйтесь на ANSI — столбец. Предположим, вы захотите сделать доступными все автомобили. Установите «Unlock Flags» на «Unlock Flags=0» или 00. В Panoz GTR-1 установите unlock score на 0000, и т. д.

NBA LIVE '99

Напечатайте «PLAYGROUND» на экране выбора команды до начала игры. Это откроет для вас доступ к Playground Court.

Напечатайте «ILOVELAG» на экране главного меню. Щелкните «Multiplayer» для секретных Интернет-установок.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Чит-коды

Введите следующие коды на экране главного меню.

ARCADE MODE

TP 00-15	— ехать как обычная машина.
GOFAST	— апгрейд мотора.
MONKEY	— апгрейд автоматической коробки передач.
MOON	— низкая гравитация.
MADLAND	— суперчеловеческие оппоненты.

CAREER MODE

BUY	— свободная покупка.
UP0	— никаких апгрейдов.
UP1	— первый апгрейд.
UP2	— второй апгрейд.
UP3	— третий апгрейд.
GATES	— увеличивается количество денег.

HOT PURSUIT MODE

DCOP	— бонусная Hot Pursuit Car.
ECOP	— бонусная Hot Pursuit Car.
FCOP	— бонусная Hot Pursuit Car.

OTHER

ACAR	— бонусная машина.
BCAR	— бонусная машина.
CCAR	— бонусная машина.
CARS	— все машины.
TRACKS	— все треки.
ALLTIERS	— открыть все Tiers.

OUTMYWAY — Horn Causes Other Racers to Crash.

RESETYA — Horn Causes Other Racers to Reset.

Два последних кода могут быть использованы на экране «Пауза».

Встроенная мини-игра

Начните игру и кликните на иконку кредитов. Увидев фотографии, начинайте щелкать по ним до тех пор, пока не войдете в мини-игру под названием «Click the photo». Фото могут появляться где угодно, вы же должны с большой скоростью щелкать на них, чтобы получить пойнты. Игра сохраняет рекордные результаты, так что вы в любой момент сможете вернуться к ней или посоревноваться с друзьями.

OUTCAST

Изменяем /oc/outcast.ini

[Bonuses]

MoneyChest = 5.0000000 -> MoneyChest = 5000000.0

Money = 1.0000000 -> Money = 1000000.0

Life = 5.0000000 -> Life = 5000000.0

Маленький пистолет — большая отдача:

[SimpleGun]

Weight_of_bullet = 0.010000

Speed_of_bullet_min = 90.000000

Speed_of_bullet_max = 110.000000

Reloadtime_of_bullet = 20000

RecoilElasticity = 4.000000

Recoil = 15.000000

MaximumRecoil = 15.000000

Load_critical_level = 3

Lifetime_of_bullet = 20000

Friction_of_bullet = 0.000000

Damage = 310.000000

Burst_Size_Level_3 = 24

Burst_Size_Level_2 = 22

Burst_Size_Level_1 = 20

BulletRadius = 10.000000

AmmoBox = 30.000000

Меняем стоимость предметов, например:

[WeaponMerchant]

m_simple_ammo = 1.000000

m_10_laser = 0.100000

Создаем боеприпасы по технологии «меньше ресурсов!»:

[Recreators]

rec_simple = 1*GREEN_HERIDIUM + 1*METAL

rec_cooker = 4*RED_HERIDIUM + 4*GREEN_HERIDIUM

Для включения режима Бога найдите строку «herodamage» и измените значение на 0. По умолчанию должна быть 1.

Запертые двери «хакеру» не помеХа!

Встаньте перед дверью, повернувшись к ней лицом, и сбросьте телепорт (F-LINK). Он упадет за дверь, и телепортируетесь вы уже именно туда.

RAGE OF MAGES 2: Necromancer

(или, говоря по-русски, «Аллоды 2»)

Вызывайте чат-строку и вводите чит-коды.

# # Coward	Включает коды вообще.
# create [кол-во] gold	Создает золото в указанном количестве.
# create None Gloves	Магические перчатки для мага.
# create Very Rare Crystal Two Handed Sword	Рулезное оружие.
# event [номер]	Показать диалог определенного юнита.
# hide map	Спрятать карту.
# killall	Убить всех юнитов на карте.
# modify army + god	Режим Бога.
# modify army + spells	Все спеллы становятся доступными.
# modify self + god	Режим бога.
# modify self + spells	Все спеллы становятся доступными.
# pickup all	Забирает все мешочки, за исключением личных.
# show map	Вся карта.
# victory	Немедленная победа.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Нажмите «;» и вводите:

Teamgod	Режим Бога для всей команды;
Playergod	Режим Бога для выбранного игрока;
5fingerdiscount	Перезагружает бойца боеприпасами и предметами;
explore	Explore mode.

REDLINE

Во время игры одновременно нажмите **G + O + D**. Это откроет вам командную строку, в которую вы сможете ввести следующие коды.

IMMORTAL	— режим Бога.
MORTAL	— режим Бога выключен.
CAMERA	— камера вид от третьего лица (на своих двоих).
ALLAMMO	— все оружие в режиме «на своих двоих» получает максимальное количество боеприпасов.
TARGETS	— наведение на цель оружия в режиме «на своих двоих».
DBDAMAGE	— вы наносите противнику двойное повреждение, когда находитесь в режиме «на своих двоих».
RADAR	— режим в режиме «на своих двоих».
CW	— полный боезапас для боевой машины.
CA	— полная броня.
STONEAGE	— running person in place of car.
CAROFF	— no car geometry.
CARFLIP	— flip car geometry.
CARREVERSE	— reverse car geometry.
WHEELSOFF	— toggle car wheels.

RESIDENT EVIL 2 PLATINUM**Бесконечные боеприпасы**

На экране «weapon equip» нажмите Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, Aim

Сценарий для Hunk'a и режим Extreme Battle

Выиграйте игру на уровне сложности «hard» с лучшими показателями А и В сценариев для Claire и А и В сценариев для Leon'a. Hunk — солдат, который должен достичь second floor полицейского участка. Этот сценарий предусматривает исключительно сражения, без каких-либо паззлов. Режим «Extreme Battle» позволяет выбрать Chris'a Redfield'a и Ada'y Wong в качестве персонажей.

RE-VOLT

Коды надо вводить там, где предложат ввести свое имя (на колесе). После ввода вас вернут в меню.

Carnival	Все машины доступны;
Sadist	Выбор любого оружия клавишей правый Shift прямо в игре;
Tracker	Все треки доступны;
Changeling	Смена машины прямо во время гонок;
Makeitgood	Активизирует внутриигровые редакторы;
Tvtime	Включает камеры по F5 и F6;
Drinkme	Маленькие машины (такие, какие и должны были быть!!!);
Urco	Погоняем на НЛО?

Редактирование параметров машинок

В папке CARS есть директории с названиями машинок. В каждой из этих директорий имеется файл parameters.txt, а уже внутри этого файла надо изменять непосредственные параметры того или иного кара. Изменить можно все: от размера колес до максимальной скорости.

ROLLERCOASTER TYCOON

Переименуйте своих гостей следующим образом (по одному имени на каждого), дабы возымели действия соответствующие спецэффекты:

Chris Sawyer	Снимет картинку аттракционов;
Simon Foster	Рисует картинку аттракционов;
Melanie Warn	Повышает параметр Happiness;
Katie Brayshaw	Гости машут руками;
John Wardley	Гости немедленно радуются мессагой WoW!
John Mace	Стоимость аттракционов типа «Карусель» удваивается;
Damon Hill	Go-Karts оборачиваются быстрее в два раза;
BigBucks	Бесконечные деньги (ламо!!!).

Сыр без мышеловки.

Идем в раздел «Финансы», нажимаем одновременно Enter + M, получаем \$5000. Но это лишь раз в месяц дается.

Все-все-все.

Идем в главное меню, зажимаем SHIFT, пишем RCT2 и нажимаем ENTER. Если все верно, то за этим должен последовать короткий хлопок.

Кстати, эти коды работают НЕ во всех версиях игры.

Нанять Эйнштейна.

Найдите самого первого гостя (он зовется Guest #1) и назовите его «E=MC2». Теперь найдите второго гостя (Guest #2) и переименуйте его в E=MC3. Как только

оба они встретятся, начнется трансформация обоих. Через некоторое время они попросят принять их на работу. Удовлетворите их просьбы, и в течение года у вас наберется миллиард долларов и все доступные аттракционы!

Баксы милосердия.

Закройте свой парк и прождите ровно год. После этого придет мужик в синем костюме и подарит миллион «подъемных».

Повышение популярности.

Продайте кусок дороги и тут же постройте новый, на том же месте. Посетители подумают, что вы обновили аттракцион, и полезут на него, причем популярность повысится тут же.

Повышение рейтинга парка.

Возьмите посетителей с низким показателем Happiness и просто утопите их в воде!

Вся доступная инфраструктура.

Нажмите Shift + Z.

Все аттракционы.

Нажмите Alt + Z.

Все магазины.

Нажмите Ctrl + Z.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Нажмите **T** для того, чтобы войти в режим разговора, далее наберите:

MPMECH — сменить боевого робота.

MPANIME — изменить анимацию взрывов. После использования кода они станут выглядеть в японском стиле «аниме».

MPTEARS — бесконечный боезапас.

world [name] — переместиться на указанный игровой уровень, где [name] — название нужного уровня:

01_Ambush	02_Quarters	03_MCA_Dock
04_Shuttlebay	05_LZ_Minotaur	06_Entrance
07_Avernus1	08_Airshafts	09_Comm1
10_Comm2	12_Comm3	13_New_MCA
14_Maritropa1	15_Depot	16_Slums
17_Lost_Cat	18_Slums	19_Rendezvous
20_Maritropa1	21_Maritropa2	22_Tram
24_CMC_Sec1	25_CMC_Sec2	26_Tram
27_New_MCA	28_Airshipdock	29_Airship
30_Research	31_Avernus1	32_Museum
33_Quarters	34_Energy_Plant	34_Spires
35_Command	35_Fortress	36_Elevator
36_Kato_Center	37_Gabriel	

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Открыть неисследованные территории

Когда юнит готов к движению, удерживайте левую кнопку мышки. Передвиньте юнита по сетке карты. Когда он будет проходить над каждым сегментом сетки, станут появляться соответствующие координаты и расстояние, а также текст с ука-

занием объектов на местности и названиями городов, даже если территория еще не исследована (blacked out).

Чум-коды

Во время игры нажмите **Ctrl + K**, чтобы войти в редактор карт. Затем введите один из следующих кодов:

Shift + F5	—	изменить год;
Shift + F1	—	создать юнита;
Shift + F2	—	открыть технологию;
Shift + F4	—	отредактировать энергетические кредиты;
Shift + F9	—	отредактировать Faction diplomacy;
Y	—	вся карта;
Shift + F6	—	убить оппонента;
Shift + F3	—	переключение сторон;
Shift + F8	—	просмотр видеороликов;
Shift + F7	—	просмотреть replay.

SMALL SOLDIERS

Во время игры удерживайте **Control + Shift + X + S**. Первой отпускайте «S», затем все остальные клавиши. Появится яркая красная линия в нижнем левом углу экрана. Теперь вы можете напечатать следующие коды:

toys #	—	устанавливает максимальное количество игрушек
clear	—	отключает «туман войны»
team #	—	ваша команда

SOUTH PARK

Войдите в меню опций, щёлкните в нижнем левом углу экрана, затем введите следующие коды:

BEEFCAKE	—	неуязвимость;
SWEET	—	все оружие с бесконечными боеприпасами;
EGOTRIP	—	большие головы (работает только в режиме для одного игрока);
FRAMERATE	—	показать framerate.

SPORTS CAR GT

Для активизации кодов в главном меню введите «isi-cheeseman».

isi-plague	—	GT3 League;
isi tbone	—	доступ ко всем машинам и трекам;
isi-aardvark	—	Awards Credits;
isi-corsica	—	All Car Parts to Maximum;
isi-delicate	—	режим «KittyCat».

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Чум-коды

Чтобы получить доступ к режиму кодов, запустите игру из командной строки с «-Mudd» (с большой буквы «M») в качестве дополнительного параметра. Например, C:\BOTF\Trek.exe -Mudd.

Теперь можно использовать следующие коды:

F9	—	добавить 100% к разработкам,
F10	—	получить 10.000 кредитов,

F11 — открыть / закрыть карту.

Обзор событий на экранах

Начните игру со следующими дополнительными параметрами в командной строке:

- bones** — Альянс,
- gorn** — игра проиграна,
- kirk** — уничтожение планеты,
- picard** — вы правите галактикой.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Запомните главное: файл с настройками всех-всех кораблей лежит в директории `assets\specs\sfbspc13.txt`. В первую очередь следует сохранить копию данного файла где-нибудь в другом месте, подальше от SFC. Теперь снимайте атрибут Read Only с данного файла и начинайте в нем ковыряться. Открывать его следует Excel'ем!!!

Значения мощности движка (в единицах) находятся в параметрах `R_L_Warp`, `C_Warp`, `Impulse`, `Apr`, `Battery`. Единственная загвоздка в том, что больше 150 единиц движки кораблей Федерации выжимать не могут.

Защита (`shield`) разделяется на шесть плоскостей, охватывающих весь корабль. Значения в случае с этим файлом подразделяются так, что каждый параметр — это две стороны. Таким образом, параметры защиты находятся в `Shield 1`, `Shield 2_6`, `Shield 3_5`, `Shield 4`, `Shield Total`. Максимально допустимое значение для защиты кораблей Федерации — 2000. `Shield Total` складывается из $(\text{shield } 1) + ((\text{shield } 2_6) \times 2) + ((\text{shield } 3_5) \times 2) + (\text{shield } 4)$.

Создать себе невидимость (`Cloaking`) очень просто — найдите значение `Cloak num` и поставьте такое значение, которое будет означать расходуемое количество энергии на этот самый `Cloak`.

Максимальное количество шаттлов, которое можно купить за раз, находясь в доке, должно превышать базовое ровно в три раза. Максимальное допустимое значение — 30 кораблей. В параметре `launch gate` можно изменить то количество шаттлов, запускаемых с корабля, после которого кораблю придется перезаряжаться. Если желаете добавить истребителей на корабль, поищите значение `fighter bay` и установите его на 6 (больше нельзя — игра зависнет). Таким образом, у вас в наличии будут иметься четыре группы истребителей по шесть штук в каждой!

Передвижения корабля находятся по адресам `turn mode` и `move cost`. В первом лучше всего указать значение AA — тогда у вас будут самые быстрые корабли во всей Федерации. В `move cost`, где указываются затраты энергии на каждый ход, лучше всего проставить .25 (четверть единицы).

Повысить престиж можно следующим образом: начните игру за Федерацию. У вас должен быть фрегат F-FF. Сохраните игру, выйдите в Windows и откройте в Excel'е вышеназванный файл. Найдите значение `BPV`. В строке с F-FF смените значение на 1000 или выше. Сохраните файл, снова запускайте игру. Загрузите сейвилку, идите в меню `Shipyard` и продавайте корабль. Взамен вместе с деньгами вы получите и дополнительные очки престижа.

STAR WARS EPISODE I: RACER

На экране, где вы покупаете новые детали для своего POD'а, нажмите **Shift + F4 + 4**, чтобы получить дополнительные \$1000. Код можно использовать только пять раз.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Во время игры нажмите Backspace, затем введите следующие коды.

oldcode — показывает «debug 1». Если вы наберете этот код вторично, вам покажут «debug 2».

happy — третье оружие становится более мощным, сообщение: «Open your heart» («Открой свое сердце»). Повторное использование кода возвращает третье оружие в исходное состояние. Сообщение: «Excellent meditating!» («Прекрасная медитация!»).

from above — перемещает камеру в положение над игроком. Появится сообщение: «Get up on it» («Встань над этим»). Если вы используете код второй раз, камера окажется прямо позади игрока, появится надпись: «Get down ag'in» («Спустись снова»).

naughty naughty — перемещает камеру за спиной игрока, появится сообщение «Behold my neck-spike» («За моей спиной»). Если вы используете код во второй раз, камера вернется в нормальное положение и появится надпись «Blort!».

perf — wireframes on/off.

60fps — появляется надпись «60», при повторном использовании кода — «30».

but i feel so good — push force power изменит цвет на красный, появится надпись «You're the guy with the Force» («Вы человек, обладающий Силой»). При повторном использовании кода «Push force» вновь примет пурпурный цвет, появится надпись «Play nice» («Хорошая игра»).

perfection — окрашенная в пурпурный цвет push force power теперь убивает, надпись «Deadly force authorized» («Смертельная сила активизирована»). При использовании кода повторно окрашенная в пурпурный цвет push force power вернется в нормальное состояние, появится надпись «Nobody's perfect» («Никто не совершенен»).

slowmo — режим замедленной игры, появится надпись «Super slowmo mode». При повторном использовании кода скорость возвращается в нормальное состояние, появляется надпись «Normal mode».

beyond cinema — режим «letter-box movie». При вторичном использовании кода вновь возвращается нормальный режим. Надпись «Back to 'ol pan-n-scan».

turntables — чит-коды работают плохо, время от времени появляются надписи «The tables have turned», «No More Cheating for You» («Больше не сможешь жульничать»). При повторном использовании кодов появится следующая надпись «It was just a dream... OR WAS IT?!» («Это был всего лишь сон... ИЛИ НЕТ?!»). Для того, чтобы теперь вернуться в режим кодов, лучше выйти из игры и перезагрузиться.

i like to cheat — дает все оружие и добавляет 500 выстрелов к оружию 2, 500 выстрелов к оружию 3, 5 выстрелов к оружию 4, 1 выстрел к оружию 5 и 10 выстрелов к оружию 6 (сможете прочитать сообщение «You are now the biggest cheater in the world» («Теперь вы самый большой читер в мире»).

give me life (или другой код: heal it up) — дает здоровье до 100 (даже если раньше было установлено выше), появляется надпись «Rock on».

where is gurshick (или другой код: gurshick) — Runs credits.

brenando — надпись «Tech Bonus!».

rex — красные линии вокруг блока меню on/off, надпись «Feel the power of REX» («Ощути Силу REX'a»).

iamqueen — играть за королеву Amidala.

iampanaka — играть за капитана Panaka.

iamquigon — играть за Qui-Gon'a Jinn'a.

iamobi — играть за Obi-Wan'a Kenobi'a.

i rule the world — надпись «You'da Man».

i really stink — легкий уровень, надпись «Skill Level Set to Weenie».

fps — включить /отключить показ фреймов в секунду.

donttttt (или другой код: grrrright) — убить игрока, надпись «That's what you get for saying that» («Не надо было тебе этого говорить»).

kill me now — убить игрока, надпись «DON'T DO IT MAN!!!!» («НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО, ПАРЕНЬ!»).

drop a beat — экран сотрясается, надпись «No, really, I feel fine» («Не, правда, я классно себя чувствую»). При повторном введении кода возвращается норма, надпись «Back to reality» («Возвращение к реальности»).

SYSTEM SHOCK 2

Нажмите одновременно Shift и точку с запятой «;» и вводите:

summon_obj предмет

Вместо «предмет» введите одно из словосочетаний, указанных ниже (по-русски написан тип предмета). Например, чтобы вызвать перед очей свои шотган, введите **summon_obj shotgun**.

Оружие:

Psi Amp	Wrench	Pistol
Shotgun	Assault Rifle	Laser Pistol
EMP Rifle	Electro Shock	Gren Launcher
Stasis Field Generator	Fusion Cannon	Worm Launcher
Crystal Shard	Viral Prolif	

Боеприпасы:

Standard Clip	HE Clip	AP Clip
Timed Grenade	EMP Grenade	Incend. Grenade
Prox. Grenade	Toxin Grenade	Small Prism
Pellet Shot Box	Rifled Slug Box	Large Prism

Бустеры:

Med Patch	Detox Patch	Rad Patch
Psi Patch	Psi Booster	Medical Kit
Strength Boost	INT Boost	Speed Boost

Броня:

Light Armor	Medium Armor	Heavy Armor
Reflec Armor	Vacc Suit	Worm Skin

Съедобные предметы:

Soda Can	Chips
----------	-------

Вживляемые импланты:

Wide Machinery	BrawnBoost	EndurBoost
SmartBoost	WormBlood	SwiftBoost
		WormHeart

Монстры:

Blast Turret	Laser Turret	Turret Slug Thrower
Protocol Droid	Midwife	Rumbler
Delacroix	Grub	Swarm
Overlord	Greater Over.	Arachnightmare
Male Appar.	Female Appar.	CrewWoman
Invisible Arachnid	Turret Rocket	CrewWoman
MaleCrew		

Карточки:

Med Card	Science Card	Crew Card
R and D Card	Rec Crew Key	Med Annex Key
Cryo Card	Crew 2 Card	

Для исследования:

Monkey_Brain	Rumbler Organ	Grub Organ
Swarm Organ	Mn. Over. Organ	Gr. Over. Organ
Arach. Organ	Midwife Organ	

Другое:

Molec. Analyzer	ICE Pick Recycler	1 Nanite
5 Nanites	10 Nanites	20 Nanites
Fusion Shot	EMP Shot	Explode Barrel
Rad Barrel	Stats Trainer	Tech Trainer
Weapon Trainer	PSI Trainer	WormGoo

Химикалии:

Chem # 1	Fm Fermium	Chem # 2	V Vanadium
Chem # 3	Ga Gallium	Chem # 4	Sb Antimony
Chem # 5	Y Yttrium	Chem # 6	Cu Copper
Chem # 7	Cf Californium	Chem # 8	Na Sodium
Chem # 9	Os Osmium	Chem # 10	Ir Iridium
Chem # 11	As Arsenic	Chem # 12	Cs Cesium
Chem # 13	Hs Hassium	Chem # 14	Te Tellurium
Chem # 15	Mo Molybendium	Chem # 16	Tc Technetium
Chem # 17	Ra Radium	Chem # 18	Ba Barium
Chem # 19	Se Selenium		

И еще немного команд:

psi_full	Восполняет максимальный запас пси-энергии.
show_version	Показывает версию System Shock 2 — пока что 1.15.
toggle_inv	Включить инвентори.
cycle_ammo	Сменить тип боеприпасов (для гранатомета, например).
toggle_compass	Включить/отключить компас.
split	Сменить назначение курсора, аналог + mlook из Quake.
shock_jump_player	Высокий прыжок.
reload_gun	Перезарядить пушку.
swap_guns	Меняет местами основное оружие и второстепенное.
wpn_setting_toggle	Меняет установки оружия.
select_psipower	Включает экран смены направления пси-энергии.
equip_weapon	Проверяет предметы на наличие оружия и вооружает им.
cycle_weapon 1	Включает следующее по мощности оружие.
psi_power	Меняет уровень крутости пси-энергии.
open_mfd	Открывает экран MFD (оно же делается кнопкой «ТАВ»).
stop_email	Остановить проигрывание лога или прочитываемого e-mail.
clear_teleport	Убрать все маркеры телепорта.
quickbind	Назначить слот для быстрого сохранения.
quickuse	Открыть слот для быстрого сохранения.
use_obj x	Использовать объект (x = предмет).
msg_history	Включить архив сообщений.
play_unread_log	Проиграть непрочитанные логи.
toggle_mouse	Изменить назначение X-Y Axis мыши на ходьбу.

interface_use	Использовать предмет.
fire_weapon 1	Открыть огонь из оружия (0 — остановить огонь).
quicksave	Быстро сохранить игру.
quickload	Открыть быстрое сохранение.

Ломаем модули и наниты:

1. Запишите игру, запомните, сколько у вас было модулей и нанитов. Выходите из SS2, запускайте любой Нех-редактор и открывайте самый последний по времени записанный файл с расширением .mis (исключая campaign.mis).

2. Найдите строку P\$StackCoun. Отсюда идет 120-байтовая запись. Сколько у вас было нанитов? Переконвертируйте это число в тексы и найдите его в записи P\$StackCoun. Измените значение на 0x1027.

3. Теперь модули. То же самое: переконвертируйте число в тексы и найдите его в записи. Смените на 0x1027.

4. Загрузите игру и убедитесь, что у вас 10.000 нанитов и модулей. Не забывайте скопировать сейвилку перед операцией!

TEST DRIVE 5

Введите данные коды в меню опций. В местах, где между словами есть пробелы, не забудьте нажать spact bar.

cup of choice — открыть доступ ко всем кубковым соревнованиям.

that takes me back — доступен режим «backwards».

i have the key — доступ ко всем машинам и трекам.

i carry a badge — вести полицейские машины.

lone crusader in a dangerous world — нажать horn для нитро.

remote braking — нажать horn, чтобы заморозить противника.

TIBERIAN SUN

Меняем установки

Все мечтаете о чит-кодах для Tiberian Sun, да? Напрасно. Игры Westwood тем и отличались, что встроенных читов не было ни в одном из сериалов Kyrandia, Eye of Beholder, ни в совсем уж старой Dragon Attack, ни в более старой Nightmare on the Elm street. Хотя что-то там было с Lands of Lore...

Но самое главное то, что в сериях Command & Conquer разработчики из Westwood начали сжимать файлы своих игр по одному методу (в файлах .MIX), а установки описывать в файле rules.ini, который Westwood прятала в эти .MIX. Вот мы и будем устанавливать свои «правила».

Обладатели журнала с диском найдут файл rules.ini на диске, а читатели, имеющие выход в Интернет, могут скачать rules.ini вот с этого адресочка:

<ftp://ftp.avault.com/cheats/tibsunrules.zip>

Оставшимся читателям остаётся создать этот файл на основе tibsun.mix. Для этого скопируйте tibsun.mix, предположим, в rules.txt (процесс долгий — 75 мегабайт быстро скопировать даже на Ultra DMA сложно) и откройте его для редактирования (но учтите, что ни Norton Commander, ни Dos Navigator файл не откроют — было бы неплохо обзавестись для этой цели последним FAR'ом или использовать WordPad). Надо выделить и удалить все символы ДО строки «; *** Tiberian Sun Rules ***», а также ПОСЛЕ строки «11=Completed 9B». Все оставшееся нужно сохранить, а файл rules.txt переименовать в rules.ini. Не забудьте переписать rules.ini в директорию,

в которой установлен TS, а также учтите: настройки начнут действовать только с момента загрузки новой миссии (но не сейвтики!).

[General]

Name = Tiberian Sun	Official Rules of Engagement	это вообще не трогать
VeteranRatio = 10.0		необходимое количество убитых юнитом врагов для получения очередной «планки»
VeteranCombat = .25		боевой бонус для ветерана в процентах
VeteranSpeed = .30		бонус скорости для ветерана в процентах
VeteranSight = 0.0		бонус на увеличение видимости для ветерана в процентах
VeteranArmor = .25		бонус на броню для ветерана в процентах
VeteranROF = .20		увеличение огневого рейтинга для юнита, ставшего ветераном
VeteranCap = 2		максимальный уровень «планок»
InitialVeteran = no		народ, даваемый игроку в начале миссии, — ветераны
RefundPercent = 50%		процент от полной стоимости юнита/здания, выплачиваемый при его продаже
ReloadRate = .5		количество времени, необходимого для подзарядки одной единицы вооружения вертолетов, измеряется в минутах
RepairPercent = 20%		процент от полной стоимости юнита, выплачиваемый при полном или частичном ремонте
RepairRate = .016		количество времени, проходящее между каждым новым шагом ремонта здания, измеряется в минутах
RepairStep = 8		количество жизненной энергии, восстанавливаемой за один шаг ремонта
URepairRate = .016		количество времени, проходящее между каждым шагом ремонта, измеряется в минутах (только для юнитов)
IRepairRate = .001		количество времени, проходящее между каждым шагом ремонта, измеряется в минутах (только для пехоты)
IRepairStep = 1		количество жизненной энергии, восстанавливаемой за один шаг лечения (только для пехоты)
TiberiumHeal = .010		количество времени, проходящее между каждым шагом восстановления жизненной энергии, измеряется в минутах (только для юнитов, питающихся тиберием)
BuildSpeed = .8		основная скорость постройки здания/юнита в тысячу кредитов, измеряется в минутах
BuildupTime = .06		количество времени, в течение которого проигрывается анимация застройки зданием местности, измеряется в минутах
GrowthRate = 5		количество времени, которое протекает между каждым шагом роста тибериема
TiberiumGrows = yes		плотно ли растет тиберием
TiberiumSpreads = yes		распределяется ли тиберием по округе
SeparateAircraft = yes		первый покупаемый вертолет требует площадки
WeedCapacity = 56		количество очищенного материала, необходимого для постройки химической ракеты
CurleyShuffle = yes		меняет ли вертолет позиции при атаке (совет: поставьте по, вам это стопроцентно пригодится)
BaseBias = 2		коэффициент «своих» по отношению к врагу для отпугивания одного от родной базы
BaseDefenseDelay = .25		количество времени, проходящее между сообщением для своих, дабы те кинулись на врага, угрожающего базе

CloseEnough = 2.25	если расстояние до точки назначения меньше указанного, двигаться юнит не будет
DamageDelay = 1	количество времени между шагами повреждения здания в случае отсутствия электроэнергии
GameSpeedBias = 1	коэффициент скорости, добавляемой всем игровым объектам при смене скорости игры
Stray = 2.0	радиус в клетках, за пределами которого юнит может остаться в случае фокусировки нескольких юнитов в одной клетке (но не в случае группировки юнитов соответствующей командой)
CloakDelay = .02	промежуток, по окончании которого субмарины погружаются в воду автоматически
FlightLevel = 600	уровень высоты над поверхностью для полета аэроюнитов
MissileSpeedVar = .25	скорость самонаводящейся ракеты
MissileROTVar = .25	категория поворота самонаводящейся ракеты, его скорость
TeamDelays = 2250,2700,3600	интервал между проверкой и созданием команды, зависит от уровня сложности, измеряется в кадрах
AIHateDelays = 5400,4500,4050	задержка перед выбором компьютера оппонента, зависит от уровня сложности, измеряется в кадрах
AIAlternateProductionCreditCutoff = 3000	как только у компьютера количество кредитов доходит до указанного, он начинает экономить
NodAIBuildsWalls = no	строит ли компьютер, играющий за Братство NOD, стены
AIBuildsWalls = no	строит ли вообще компьютер стены
HealScanRadius = 10	как далеко должен стоять юнит, чтобы его заметил и вылечил врач (в случае, если медик стоит на страже (кнопка «G»), дальность увеличивается)
MinimumAIDefensiveTeams = 4,3,2	минимальное количество групп, охраняемых одну компьютерную базу (от сложного до простого уровня сложности)
MaximumAIDefensiveTeams = 6,5,4	максимальное количество групп, охраняемых одну компьютерную базу (от высокого до низкого уровня сложности)
TotalAITeamCap = 14,12,10	общее количество ветеранских планок, имеющихся в распоряжении компьютера (он их количество как бы может регулировать; от высокого до низкого уровня сложности)
LargeVisceroid = VISC_LRG	юнит, в которого превращаются два маленьких висцероида; по умолчанию это большой висцероид
SmallVisceroid = VISC_SML	юнит, в которого превращается солдат, надывавшийся до одурения тибериума; по умолчанию это висцероид

Функции вычисления компьютером потенциальных целей для нанесения удара из ионной пушки. Считается в некой «стоимости» относительно других юнитов/зданий — Value, три числа — это значения для высокого, среднего и низкого уровней сложности соответственно.

AllonCannonConYardValue = 100,100,100

AllonCannonWarFactoryValue = 50,50,50

AllonCannonPowerValue = 10,10,40

AllonCannonEngineerValue = 30,30,5

AllonCannonThiefValue = 20,20,5

AllonCannonHarvesterValue = 1,1,1

AllonCannonMCVValue = 150,150,20

AllonCannonAPCValue = 15,15,15

AllonCannonBaseDefenseValue = 35,35,35

AllonCannonPlugValue = 40,40,40

AllonCannonHelipadValue = 20,20,20

AllonCannonTempleValue = 40,40,40

IonLightningFrequency = 10

IonLightningRandomness = 90

IonLightningDamage = 500

IonStormDuration = 120

IonStormWarning = 31

IonStorms = no

FogOfWar = no

Visceroids = no

Meteorites = no

CrewEscape = 50%

FineDiffControl = no

Pilot = E1

Crew = E1

Engineer = ENGINEER

Paratrooper = E1

шанс на попадание вообще
процент нанесения удара по случайно выбранной
клетке внутри случайно выбранного объекта
наносимый ионной молнией урон
длительность ионного шторма
промежуток между предупреждением о ионном шторме и атаке молнией
будут ли вообще случайные ионные штормы
Туман Войны нам сладок и приятен?
будут ли случайные висцероиды
будут ли тибериумные метеориты
шанс для юнита выбраться из уничтоженной машины, измеряется в процентах
включить ли пять установок сложности вместо трех
тип пилота, прыгающего из уничтоженного аэро-юнита
тип солдата, спасающегося из уничтоженного здания либо машины
специальный юнит, возможно, выбегающий из взорванного Constructor Yard.
тип юнита, вылетающего в качестве парашютиста

Drop Pod'ы — это GDIшные аэробусы, перевозящие технику и пехоту.

DropPodWeapon = Vulcan2

DropPodHeight = 2000

DropPodSpeed = 75

DropPodAngle = 0.79

HoverHeight = 120

HoverBoost = 150%

оружие, установленное на Drop Pod'ах
высота над поверхностью, на которой появляется Drop Pod
скорость снижения Drop Pod'a
угол снижения Drop Pod'a (в радианах, от .40 до 1.18)
высота над поверхностью, на которой находится юнит на воздушной подушке
скорость юнита на воздушной подушке по прямой, измеряется в процентах от общей скорости

HoverAcceleration = .02	промежуток между стартом и полной акселерацией
HoverBrake = .03	промежуток между командой «стоп» и полной остановкой юнита на воздушной подушке
TunnelSpeed = 1	скорость передвижения подземного юнита
MultipleFactory = 0	бонус для фабрик, зависит от их количества (1 = полный бонус, 0 = отсутствие бонуса)
MinProductionSpeed = .5	минимальная скорость производства как результат отсутствия электроэнергии
RepairBay = GADEPT	здание, в которое едет юнит, нуждающийся в ремонте
BaseUnit = MCV	юнит, на который перескакивает экран при нажатии «home» в случае, если другие юниты не выбраны
PadAircraft = ORCA, ORCAB	аэроюниты, производимые и выставляемые на вертолетной площадке либо рядом

Различие свойств уровней сложности (находятся под абзацем Difficulty Settings):

BuildTime = 1.0	скорость постройки зданий
Armor = 1.2	коэффициент качества брони для каждого своего юнита, измеряется в долях от значения по умолчанию
ROF = 1.2	рейтинг попаданий для противника, измеряется в долях от рейтинга по умолчанию
DestroyWalls = no	уничтожаются ли вражеские (в основном GDI) стены

Вот и все о наглом, хотя и предусмотренном разработчиками взломе. Удачного хакинга и последующей игры!

ТОСА 2

Напечатайте в качестве своего имени TOPDOWN. Вы услышите, как Tiff скажет: «Cheat Mode Enabled». В качестве читов можно использовать следующие слова:

DOUBLE	— все треки;
CARTASTIC	— все машины;
OUCH	— режим боя;
RUBBER	— Bouncy Crashes;
MOVIE	— забавные столкновения;
HIGHJUMP	— низкая гравитация;
HANGOVER	— неясный горизонт;
SKINNY	— Wheels Only View;
SKATES	— изменение параметров скорости, тормозов и сцепления;
GIRDLE	— изменение параметров трассы;
TIMEOUT	— Full Championship Distances.

TOM CLANCY'S SSN

Клавиша **B** активирует comm panel. Затем наберите «CISCO SEZ» и нажмите **Enter**. Теперь вы можете использовать следующие чит-коды, предварительно нажав **B**:

BE MY BUDDY	— корабль или подводная лодка, в который(ую) вы прицелились, становится вашим союзником,
FLIP HER	— ваша подводная лодка поворачивается,
ZEPPLIN	— ваша подводная лодка летает как дирижабль,
DROP ANCHOR	— ваша подводная лодка останавливается,
HEAL ME	— ваша подводная лодка неподвижна.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Приведенные ниже коды работают только в многопользовательской игре или в игре против AI, но не в режиме Adventure. Кроме того, вы должны перед началом игры пометить галочкой опцию «Power Codes». В любой момент игры нажмите **Enter**, затем знак «+» и напечатайте один из приведенных ниже кодов, затем снова нажмите **Enter**.

Atm	увеличивает запас маны на 5 000 единиц.
Bigbrother	Юниты выражаются иначе, чем обычно.
Cdstart	Остановить/включить музыку.
Combustion	Враги умирают.
Doubleshot	Оружие наносит повреждения с удвоенной силой.
fogcolor 1-256	Сменить цвет тумана.
halfshot	Оружие наносит повреждения с силой, в два раза меньше, чем прежде.
ilose	Миссия провалена.
infrared	Включить/отключить туман войны.
iwin	Миссия выполнена.
kill 0-4	Убить игрока № 0—4.
lotsablood	Больше крови!
lushee	Повышение лимитированных ресурсов.
meteor	Абсолютно случайный метеоритный дождь.
nanolathing	Nanolathing и Metal Using удваивается.
noenergy	Никакой энергии.
nometal	Никакого металла.
nowisee	Полная карта.
radar	Действие радара покрывает всю карту.
shareradar	Поделиться информацией с радара.
shootall	Юнит нацелен на атаку всех юнитов врага.
sing	В ответ на приказы юниты... поют!
tilt	Максимальное количество людей и металла.
view 0-4	Посмотреть ресурсы игрока № 0—4.
zipper	Более быстрая постройка зданий.

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA-PALI

Отличий от консольных команд оригинального Unreal нет, поэтому, чтобы перейти на нужный уровень, откройте консоль и введите:

OPEN NAME

Где NAME — это:

Duskfalls — карта Edge of Na Pali.

Nevec — карта Neve's Crossing.

Eldora — карта The Eldora Well.

Glathriel1 — карта Glathriel Village (part 1 <про части в титрах не говорится>).

Glathriel2 — карта Glathriel Village (part 2).

Crashsite — карта Approaching UMS Prometheus.

Crashsite1 — карта UMS Prometheus.

Crashsite2 — карта Inside UMS Prometheus.

Spireland — карта Spire Valley.

Nagomi — карта Nagomi Passage.

Velora — карта Velora Temple.

NagomiSun — карта Nagomi Passage (part 2).

Foundry — карта Foundry Tarydium Plant.

Toxic — карта Bounds of Foundry.

Glacena — карта Watcher of the Skies.

Abyss — карта Gala's Peak.

Nalic2 — карта Escape from Na Pali.

На всякий случай напоминаю наиболее полезные коды:

ALLAMMO — Дает 999 патронов к каждому оружию.

FLY — Возможность немножко полетать по округе.

GHOST — Возможность ходить сквозь стены.

WALK — Отнимает все возможности и возвращает в нормальное состояние.

GOD — Режим Бога.

INVISIBLE — Делает вас невидимым для монстров.

KILLPAWNS — Убивает всех монстров.

SUMMON — дает возможность запустить в уровень различные предметы, оружие, врагов. Например:

SUMMON EIGHTBALL

SUMMON NALI

SUMMON AUTOMAG

SUMMON ASMD

SUMMON GESBIORIFLE

SUMMON MINIGUN

SUMMON HEALTH

SUMMON FLASHLIGHT

SUMMON ARMOR

SUMMON TRANSLATOR

SUMMON FLAKCANNON

SUMMON DISPERSIONPISTOL

SUMMON STINGER

SUMMON RAZORJACK

SUMMON RIFLE

SUMMON SKAARJWARRIOR

SUMMON SUPERHEALTH

SUMMON SEARCHLIGHT

SUMMON JUMPBOOT

SUMMON AMPLIFIER

WARZONE 2100

Чит-коды

Данные коды работают при наличии патча 1.01. Нажмите «Т», напечатайте код и нажмите **Enter**.

- | | |
|-------------------|---|
| time toggle | — включить/выключить таймер миссий. |
| get off my land | — убить всех вражеских юнитов на карте. |
| show me the power | — дает 1000 extra power. |
| whale fin | — дает 1000 extra power. |
| hallo mein schatz | — перейти к следующей миссии. |
| work harder | — завершить все текущие разработки. |
| double up | — удваивается стойкость всех ваших юнитов. |
| timedemo | — показ частоты фреймов и информация по gfx engine. |
| kill selected | — убить юнитов, выделенных до того. |
| easy | — перейти на легкий уровень сложности. |
| normal | — перейти на нормальный уровень. |
| hard | — перейти на тяжелый уровень. |
| version | — информация о времени создания игры. |
| john kettleley | — переключение погоды (снег, дождь, ясно). |
| biffer bake | — юниты практически неуязвимы. |
| shakey | — при взрыве юнитов экран начинает трястись. |
| how fast | — показать скорость игры. |
| sparkle green | — юниты становятся сильнее. |

Дополнительная энергия

Найдите файл с сохраненной игрой. Он имеет расширение «.gam», например, «game1.gam». Используя хекс-редактор, измените 52, 53 и 54 на FF. Сохраните изменения.

WORLD WAR 2 GI

- ww2god — режим Бога,
- ww2blood — все предметы,
- ww2level — пропустить уровень,
- ww2rate — Framerate,
- ww2showmap — открыть карту,
- ww2clip — No Clipping,
- ww2debug — режим отладки.

WORMS: ARMAGEDDON

Заработайте золотую медаль в следующих типах соревнований, чтобы открыть приведенные чит-опции.

- Artillery Range — гранаты станут гораздо мощнее.
- Rifle Range — дробовик мощнее.
- Euthanasia — длинный лук работает лучше (опции «Weapon»).
- Crazy Crates — sheep (опции «Game»).
- Basic Training — червяки истекают кровью, если в них попали (опции «Game», следующая за реплеем «R.»).
- Super Sheep Racing — активирован aqua sheep (опции «Weapon», между «Start with superweapons» и «super weapons on/off»).

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

Завершите следующие миссии, чтобы получить доступ к кодам.

- | | |
|------------|--------------------------------|
| Mission 4 | — laser sight. |
| Mission 8 | — jetpack. |
| Mission 13 | — быстрое передвижение. |
| Mission 16 | — невидимость в игре по сети. |
| Mission 20 | — низкая гравитация. |
| Mission 25 | — неуязвимый ландшафт. |
| Mission 33 | — power up «Super Banana Bomb» |

Получите Elite rank в режиме «Deathmatch», чтобы стать неуязвимым. Получите золотую медаль и Elite rank во всех миссиях, чтобы получить доступ к опции «Full Wormage».

X-WING ALLIANCE

Коды для версии 1.00. Во время игры нажмите «Esc». Отправляйтесь на экран «General Options». Вы можете переопределить текущие значения для «F11» и «F12». Установите «Beam Level» на Zero. Данный чит будет работать лишь в том случае, если вы не устанавливали себе Beam Weapon. Во время полета нажмите клавишу «F11» (или «F12»), значение которой вы только что отредактировали. Вы обнаружите, что у вас откуда-то появилась энергия для Beam Weapon, хотя самого Beam Weapon у вас нет. Теперь, поскольку Beam Recharge Level переставлен на Zero, дополнительная энергия станет поступать в ваши двигатели. Особенную выгоду при помощи данного чита можно получить на более медленных кораблях (таких, как Y-Wing и CORT's).

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Внимание! Подписавшись на 6 месяцев вы получите ещё один номер бесплатно!

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 3 месяца — 95 руб. | <input type="checkbox"/> 3 месяца с CD — 175 руб. |
| <input type="checkbox"/> 6 месяцев — 190 руб. | <input type="checkbox"/> 6 месяцев с CD — 350 руб. |

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

город _____

улица _____

дом/квартира _____

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

часть тиража комплектуется
демонстрационным cd-rom.

ИГРО
МАНИЯ

**для тех, кто
любит
выигрывать!**

ИГРО
МАНИЯ

во и надежность
сокая скорость
одные условия.
нальный Роуминг™
бальный Роуминг™
малого и среднего бизнеса
tranet-версия РОЛ
ые решения для организаций

нты оплаты
а любой вкус.
числе
спе

Книгу «Место действия: «Вавилон-5» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 274-9059 или 274-9293 или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении). Заявки направляйте по адресу: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В. Или электронной почтой: editor@igromania.ru

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.

